ISSN.0295 - 5814



VAMPIRE KILLER A NU

TOUR DE FRANCE DU MSX

INEDIT: MEGAROMS EN DIRECT DU JAPON

SUPER JEU: GAGNEZ UN MSX2 NMS 8250

COMMUNAUTE ARABO-MUSULMANE : UN ORDINATEUR A VOTRE SERVICE

ALLO, ALLO: MSX COMPOSE VOS NUMEROS

LES LOGICIELS DE LA RENTREE

MUSIQUE : BANQUE DE SONS DU VOICING

INITIATION A LA PROGRAMMATION

EXCLUSIF : LE PREMIER SERVEUR MSX

Composez
3615 SM1*MSX



JANVIER 1988 N° 9 25 F
Suisse : 8,00 FS - Belgique : 183 FB

FAITES VOTRE COLLECTION AVEC LES ANCIENS NUMEROS...
Plus de 900 pages consacrées aux ordinateurs MSX!

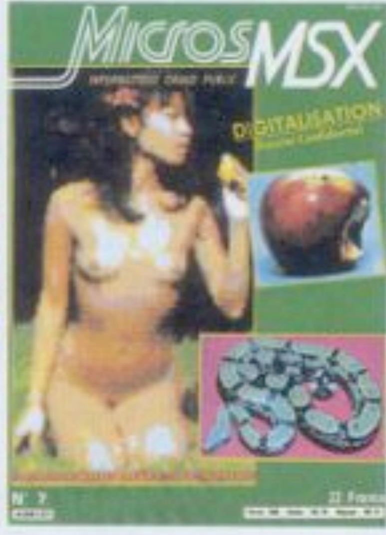
















NUMEROS DISPONIBLES

N'attendez pas qu'ils soient épuisés.

sont disponibles: STANDARD MSX N° 3, MICROS MSX N° 4, MICROS MSX N° 5, MICROS MSX N° 6, MICROS MSX N° 7, MICROS MSX N° 8, MICROS ID N° 2, MICROS ID N° 3.

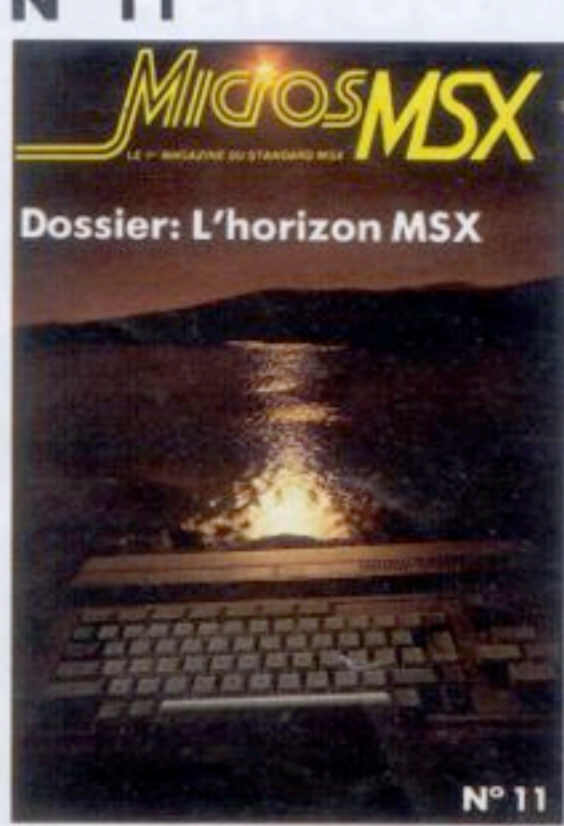
ORIGINAL... INEDIT... INCROYABLE... INSOLITE...

LES COUVERTURES DES 3 PROCHAINS NUMEROS DE MICROS MSX

N° 10



N° 11



N° 12





MICROS MSX
PUBLICATION PÉRIODIQUE
ÉDITÉE PAR MIEVA PRESSE

RÉDACTION - ADMINISTRATION
ABONNEMENTS - SIÈGE SOCIAL
95, RUE DES MOINES, 75017 PARIS
TÉL. (1) 42.26.76.73

MIEVA PRESSE
« MICRO IMAGE ÉLECTRONIQUE
VIDÉO ACTUALITÉ PRESSE »
EST UNE SARL
AU CAPITAL DE 2 000 F
N° DE SIRET: 332890888
CODE APE: 5120
ISSN 0295-5814
DÉPÔT LÉGAL A PARUTION

DISTRIBUTION
NMPP

DIRECTRICE DE LA PUBLICATION
CORINNE MONGUILLON

CONTRÔLEUR DE GESTION
ALAIN TATEM

DIRECTEUR DE LA RÉDACTION
ÉRIC MINSKY

RÉDACTEUR EN CHEF
FRÉDÉRIC LAUDET

RÉDACTEUR EN CHEF ADJOINT
ÉRIC KRAVETZ

RÉDACTION
PASCAL COURTEHEUSE, CHRISTOPHE HACHERDOL, YANNICK GALLOIS, JOSEPH PAUMIER, FRANCOIS GARROUSTE, FRÉDÉRIC PUTEAUX, PHILIPPE VERLAIN, LAURENT SPOUTNICK, CHRISTINE GAUDRIN

SECRÉTAIRE DE RÉDACTION
HÉLÈNE MARTIN

RELATIONS PUBLIQUES
DELPHINE SOUTIF

MAQUETTE
ÉRIC MINSKY

MONTAGE
ÉRIC KRAVETZ

INSPECTEUR DES VENTES
ÉRIC MINSKY

COUVERTURE
PHOTO DU CHÂTEAU D'USSE
AGENCE ROGER-VIOLLET

ILLUSTRATIONS
LAURENT CARDON

CONCEPTION LOGO
GÉRARD MASSÉ ET ALAIN HUGUES

CRÉDIT PHOTOS
F. LAUDET, E. MINSKY,
YANNICK GALLOIS

CORRESPONDANT PAYS-BAS
PATRICK WIBAUT

ONT COLLABORÉ À CE NUMÉRO
JEAN DELESTIENNE, DAVID DUCOURTHIAL, STÉPHANE ROCHE, ALAIN BILENFOIREU, NATACHA KRASÉDSKI, DANIEL MARTIN, PHILIPPE MATHIEU, CHRISTOPHE RECOMMANDAIS, JOSÉ SPLITO

TRANSCODAGE
COMPOSETTING

PHOTOCOMPOSITION, PHOTOGRAVURE NOIR
COMPOSETTING

PHOTOGRAVURE COULEUR
OCA

IMPRIMERIE
MATOT BRAINE
32, RUE ÉCU, 51000 REIMS

NOUVEAU NUMÉRO DE TÉLÉPHONE: 42.26.76.73

*Ce N° 9, paru tardivement, correspond au mois de Janvier, Février, Mars 88. Nous avons rajouté un cahier central de 8 pages au dernier moment, donc ne vous inquiétez pas de la présence des pages 77 à 84, après la page 38, c'est volontaire! Suivez précisément le sommaire et tout ira bien. Notre prochain numéro d'Avril & Mai sortira le 15 Mars 88. N'oubliez pas que notre numéro de téléphone a changé, pour nous contacter, composez le (16-1) 42.26.76.73 ou encore mieux par Minitel sur le 36. 15, code SM1*MSX.*

ATTENTION, MICROS MSX N° 10 paraîtra le 15 Mars 88!
Au programme: de nombreux tests de logiciels, des clips en abondance, les Crock de Métal Gear, Eggerland 2, Némésis 2 et Spirit F1, les plans complets de Métal Gear et Eggerland 2, les tests détaillés des Philips VG 8245 et VG 8280 MSX2, et encore, et toujours...

MICROS MSX... NOUVEAU NUMÉRO DE TÉLÉPHONE: 42.26.76.73

LE SERVEUR MICROS MSX
Tapez SM1*MSX sur le 3615

MEA CULPA

Dans MICROS MSX N° 6:

- Clips du Programmeur, page 75, programme « MAP.ASC », corrigez les lignes: 60170 AZ, 60210 BZ, 60340 GOTO 60370, 60380 NEXT KZ , 60440 NEXT Z, 60500 60530 au lieu de 6050, 60580 NEXTIZ $.

Dans MICROS MSX N° 7:

- Initiation à l'Assembleur, page 32, colonne de gauche, ligne 33 avant l'étiquette gauche, il convient d'annuler ; et de taper:
JP SUITE. Ce qui donne:

```
        CALL NC, REBVER
        JP   SUITE
GAUCHE NOP
```

Dans MICROS MSX N° 8:

- Honte, honte, honte... il fallait lire les titres suivants à la une: « STRIP A LA 27 », « LE PLAN INTEGRAL DE GOONIES ».

- Clips du Programmeur, page 38, programme « EDITEUR DE LIGNES EN HR », ligne 40, un + a sauté. Il faut donc lire IF I$>CHR$(31) AND LEN(B$)<LM THEN LINE
STEP(8,8) - STEP(8,8),PEEK(&HF3EA),BF:PRINT#1,I$;« . »;:PRESET
STEP(OF+8,0): ...etc...

- Clips du Programmeur, page 39, chapitre « SAVIEZ-VOUS QUE...? », 5e paragraphe, ligne 7, il faut lire **$F**6B3/$F6B4

- Logiciel A la Loupe, page 34, « VAMPIRE KILLER: LE BAL DU VAMPIRE » est un jeu d'aventure et non un jeu d'Arcades.



Dans MICROS ID N° 3:

- Logiciel A la Loupe: « L'HERITAGE: LA FIEVRE DU JEU », erreur de numérotation de page, en effet l'article commence page 30, se poursuit page 31, page 28 et finit page 29. Là vraiment il fallait le faire...

- Page 15 à propos de Ventura:
Si ce logiciel est bien commercialisé par Rank Xéros, celuici tourne sur PC et compatible. D'autre part, Xéros et Apple n'ont rien en commun.
Par la même occasion, Page Maker tourne sur MAC et non sur sous Windows: les puristes auront certainement rectifié d'eux-même.

AVIS DE DÉCÈS: c'est vrai, il est un peu tard pour aviser d'un décès qui date de juillet 87, mais les dernières volontés de MICROS ID (Micros Informatique Domestique) exigeaient un enterrement dans la plus parfaite intimité, sans fleur, ni couronne... Après 180 jours de décomposition avancée, nous révélons à nos lecteurs les réelles causes de cette mort subite: « Le marché de l'informatique domestique (ou familiale) n'existe plus, quant au standard PC, il fait déjà parti de la préhistoire ». Priez pour son âme torturée en enfer! Bien sûr, les abonnés ont déjà été prévenus par courrier. Si certains n'en n'avaient pas été informés, qu'ils prennent contact avec notre service abonnement afin de se faire rembourser.

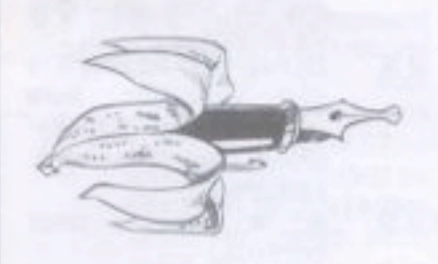
LECTEURS ETRANGERS: STOP! ATTENTION!!!

Jusqu'à maintenant MICROS MSX était distribué en librairie en BELGIQUE, SUISSE, LUXEMBOURG et PORTUGAL. Nous avons décidé d'interrompre l'exportation de notre magazine à partir de ce numéro. Il ne sera plus diffusé périodiquement dans le réseau des kiosques comme par le passé.

Ce numéro a été tiré à 20 000 exemplaires

LE N° 10 DE MICROS MSX PARAÎTRA LE 15 MARS 88!





BONNE ANNEE 88, GROS BISOUS

Super l'année 88, pleines de supers surprises. Tout d'abord MICROS MSX N° 9 est sorti. Super le N° 9 et c'est vraiment MICROS MSX, pas MICROS Dédé ou MICROS Truc, Zut, ou encore MICROS Pub. Super l'inspiration des confrères. Super, MICROS MSX est enfin le dernier et le seul à traiter exclusivement du MSX (au faite, il y a un petit rigolo qui a déposé PS Magazine). Super, on en a enfin découvert que Alain Tatoupourien ne portait pas de perruque, exhibait un noeud pap en papier maché, que s'était un agent du VGB et qu'il venait au travail en semi-remorque Renault. Super, il n'y a plus un seul MSX2 à vendre chez Philips France. Super, Polac s'est offert une nouvelle brosse à dents. Super, Microtrock importe des cartouches Hal à la barbe de Sorbert Electronic. Super, Laurent Cardon s'est offert un portemanteau trois voies réglables en peau de Boa pour son petit Noël. Super, Infogrames a enfin arrêté d'éditer des softs worst-sellers pour MSX. Super, une infime partie de l'ex-équipe d'Hebdogiciel dont le célèbre Carali s'est recasée chez Epicerie Center. Super, Philips Hollande a sorti un nouvel MSX2 8245, exporté en Belgique avec un surprenant système d'exploitation « grossesvannesgrasses-belges » accompagné d'un paquet de frites en kit. Super, la directrice de MICROS MSX posera intégralement nue en quatrième de couverture et en couleur dans MICROS MSX N° 10. Super, Sony France a décidé de ne plus jamais importé de MSX avant l'année 2688. Super Frédéric Laudet s'est acheté un Solex turbo à 8 vitesses depuis sa promotion de rédacteur en chef. Super, les soviétiques ont décidé de remplacer leurs armements frontaliers par des wargames sur MSX2. Super Eric Minsky-kravetz a été foutu à la porte de MICROS MSX pour ne pas avoir tenté de violer son ancienne secrétaire de rédaction. Super, le front national va peut-être faire l'acquisition des derniers stocks d'Amstrad CPC pour les revendre au Chili. Super, Eric Minsky a été réengagé chez MIEVA PRESSE pour cirer les pompes du nouveau rédacteur en chef, par contre Kravetz qui n'a toujours pas accepté les avances de son ancienne secrétaire de rédaction qui porte maintenant des bottes de cuir et des porte-jarretelles en nylon première qualité, a définitivement été exclu de notre journal. Super, Christophe Hacherdol a enfin mis au point un compacteur-décompacteur de digits qui marche et comme récompense, il a reçu une grosse bise câline de notre ancienne directrice de la publication. Super, Bernard Pivot a créé une nouvelle émission consacrée uniquement aux ordinateurs MSX, OPHMSX. Super, Yannick Gallette et Joseph Pomet ont trouvé l'astuce pour déplomber toutes les SUPERROM de Konami. Super, François Mitterand va faire semblant de ne pas être candidat aux présidentielles, Raymond Barre a décidé d'être secrétaire général du Parti Communiste, Jack Tramiel se présente comme candidat socialiste, Marion Vannier prend la direction des Restos du Coeur et Bill Gates celle de SOS Racisme. Super, l'ayatollah Khomeiny a traité le marché du siècle avec la firme Alalamilla en achetant 10 000 MXS2 arabisés accompagnés de bigs MEGAROMS contenant le Coran, ce qui pourrait peut-être déboucher sur la libération des otages français à condition que Microsoft accepte de lui livrer le nouveau DOS 6.7 (Kaye Nishi est chargé des négociations diplomatiques). Super, notre responsable administratif ne travaille plus au fond du jardin. Super, notre attachée de presse Delphine Soutif n'en porte jamais. Super, la nouvelle secrétaire de rédaction est une intello.

Super, Lajoignie sort son nouveau 45 tours « Muguets de Mai », le top 50 assuré. Super, Moscou a donné l'ordre au Parti Communiste français d'équiper l'Humanité d'ordinateurs MSX1, Sorbert et Microtrock se disputent ce marché de l'année. Super, Jacques Martin prend sa retraite, Childeric a compris qu'il était vraiment mauvais, Guillaume Durand reprend « Droit de Réponse », Christian Poncet tourne un film avec les Charlots, Thierry Ardisson entame une difficile cure de désintoxication du tabac avant de rentrer au couvent, Gainsbourg prend le maquis, Pasqua propose une nouvelle association anti-érotisme pour lutter contre le Sida de la presse, Marchais postule pour un poste de douanier en Afganistan, Bouygues finance une nouvelle émission béton sur TF1 de type jeu américain où vous pourrez gagner en 89 un lot de 10 000 Vidéowriters Philips et 50 000 PC Thomson, et Hersant envisage de se reconvertir dans le western spaghetti. Super, l'ambassade soviétique à Paris va être transformée en drugstore américain, en annexes une salle de flippers, une roulette russe et un musée dédié au MSX dont l'entrée sera gratuite. Super, l'année 88.



Cette page a été rédigée le 15 Février 1989.

MICROS MSX VOUS OFFRE UN SUPER CALENDRIER INFORMATIQUE...

JANVIER
(01)

1 V **NOUVEL AN**

4 L MICROS MSX préparait toujours la sortie de son numéro annuel

6 Me Laurent Cardon faisait l'acquisition d'un 3ᵉ Boa

7 J ...rien à signaler...

8 V Alain Tatou s'équipe d'un deuxième camion

10 D On faisait dodo

11 L Frédéric Laudet se laissait pousser la barbe

13 Me Frédéric Laudet changeait d'avis et rasait sa barbe

14 J Toute l'équipe rédactionnelle était en congé maladie

16 S On était en week-end de neige

17 D On était sur les pistes

18 L Yannick Galette déplombait F1 Spirit de Konami

19 M Grève d'Air Inter avortée

20 Me Grève d'Air France avortée

21 J Grève de l'EDF avortée

22 V Grève des Télécom avortée

25 L Grève des PTT avortée

26 M Grève de GDF avortée

27 Me Grève des cheminots avortée

28 J Grève de la RATP avortée

29 V Grève des chauffeurs de taxi avortée

30 S Fièvre du Samedi soir réalisée

31 D Dodo

FEVRIER
(02)

2 M Grève du Front National avortée

4 J Agitation au sein du Parti Communiste tourmenté

5 V Grève de tous les ministères avortée

6 S On faisait les courses du mois chez Carrefour

7 D On rendait visite à mémé

10 Me Pierrette Le Pen se propose de poser habillée en première de couverture de MICROS MSX Nº 10; Frédéric Laudet est chargé de prendre les photos

11 J Polac se propose de rédiger les Echos de MICROS MSX

12 V Pivot fait un article de fond sur l'avenir du MSX en Australie

14 D Gros calins pour tous

15 L Philips annonce la prochaine sortie du 8320 MSX3

16 M **MARDI-GRAS**

17 Me **CENDRES**

18 J Frédéric Laudet sort une deuxième version d'Octopuss, version 2.0

19 V absent

20 S Encore gros calins

21 D **CAREME**

22 L Grève du Parti Communiste agité

23 M Néos Médias sort un nouveau magazine: "Jeu & Muscle"

24 Me Soracum sort un nouveau magazine "Jeu & Gonflette"

25 J Néos Médias sort un nouveau magazine: "Muscle & Jeu"

26 V Soracum sort un nouveau magazine: "Gonflette & Jeu"

27 S Néos Médias signe un accord avec Soracum pour faire ensemble un nouveau magazine: "Gonflette & Jeu & Muscle & Sport Aventures"

28 D Croc et Cric

29 L Les Editions Mondius prennent la régie de "Muscle & Divertissement", la nouvelle revue de Vérole SARL.

MARS
(03)

1 M Le Groupe Excelcius fait la gueule...

2 Me Un groupe de presse inconnu annonce une nouvelle revue "Science & Mort Micro" (suspect)

3 J Un nouveau périodique en kiosque: "Compatible Micro PC Compatible Magazine PS Standard"

4 V Obm annonce mondialement son nouveau standard le "PT" (Personal Technical) accompagné d'un système d'exploitation révolutionnaire incompatible "KS2"

5 S Laurent Cardon porte une boucle d'oreille à l'orteil droit

6 D Miaou

7 L ...rien à signaler...

8 M Krasuki devient secrétaire général du Front National

9 Me Pierrette exige que MICROS MSX publie son dernier roman "Jean-Marie, mon amour" en épisode à la place de la rubrique Programmation

10 J Frédéric Laudet fait la gueule

11 V Daniel Coquin a été arrêté pour attentat à la pudeur à la sortie d'une école maternelle Bruxelloise

14 L Véronique Petitguillon retourne à la maternelle pour apprendre à écrire des romans publicitaires

15 M Philips annonce la sortie du 8380 MSX IV et **MICROS MSX Nº 10 sort en Kiosque,** dossier exclusif: "L'école est finie"

16 Me Laurent Cardon adopte un 4ᵉ Boa

17 J Alain Tatou achète un 3ᵉ camion à crédit

18 V Notre responsable administratif aménage son bureau au fond du jardin

20 D Toute l'équipe part en camion faire une randonnée dans l'Ardèche

29 M La grève des NMPP se durçit

30 Me Elle est suivie par la grève de tous les imprimeurs, MICROS MSX va encore prendre du retard...

31 J Pour donner l'exemple, grève des PTT

AVRIL
(04)

1 V Manifestation nationale contre la semaine des 22 heures

2 S Scrountch

3 D **PAQUES**

4 L Intoxication au chocolat pour toute l'équipe de MICROS MSX

5 M Congé de maternité pour notre jeune directrice de la publication

6 Me Congé de paternité pour notre jeune rédacteur en chef Frédéric Laudet

7 J Alain Tatou a été pris en flagrant délit de mains baladeuses sous les jupons du personnel féminin de MICROS MSX

8 V Daniel Coquin a été relaché à cause de ses propos obscènes auprès des gardiens de prison

9 S Daniel Coquin prépare son prochain livre informatique: "Obsessions d'un chauve récalcitrant"

10 D A la messe pour confesse

11 L Daniel Coquin vient de faire publier "Le livre du MSX3"

12 M Krasuki s'engage dans la Légion étrangère

13 Me Raymond Barre grossit de 3 kg

14 J Soracum sort un nouveau magazine: "PS Compatible magazine"

15 V Néos Medias sort un nouveau magazine: "Compatible PS magazine"

16 S ... rien à signaler...

18 L Vérole SARL sort un nouveau magazine: "Micro PS"

19 M Les Editions Mondius prennent la régie publicitaire de "Micro PS"

20 Me Le Groupe Excelcius fait la gueule...

21 J Les Editions Mondius publie un nouveau mensuel informatique: "Micro PS Magazine"

22 V Vérole SARL fait la gueule...

23 S Minsky en a marre de cirer les pompes du nouveau rédacteur en chef

25 L Picogrammes annonce la sortie future du logiciel "Tuer tous les crétins" (ou T.T.L.C). Jeu guerrier sans pitié où l'on doit éliminer ses voisins de palier...de très beaux graphismes dans une cage d'escalier de HLM

26 M Microtrock offre deux couches culottes gratuites à tout acheteur d'un VG 8010

27 Me Minette Cornéfroid devient correspondant aux Etats-Unis pour MICROS MSX

28 J Jean-Yves Pubert est engagé par MICROS MSX comme conseiller technique

29 V Laurent Carton adopte un 5ᵉ boa

30 S Pot de pré-bouclage au journal

MAI
(05)

1 D **FETE DU TRAVAIL**

2 L Alain Tatou prend en leasing un 4ᵉ camion

3 M Notre cabane au fond du jardin s'est écroulée

4 Me Nous n'avons plus de responsable administratif

5 J Gérard Bienaltéré devient correspondant en Belgique de la boutique Microtrock

avec tous les événements datés de l'année 88

6 V Eric von Biskomard signe un contrat de rédacteur en chef adjoint pour 10 ans avec MICROS MSX

7 S Eric von Biskomard se tire avec la caisse des abonnés après avoir violé sauvagement la caissière

8 D **ARMISTICE 1945**

9 L La caissière disparaît?

10 M **MICROS MSX N° 11 paraît...** en couverture le nouveau Yamaha MSX5 posé délicatement sur notre ancienne secrétaire de rédaction entièrement nue

11 Me Pasqua aurait ordonné la saisie de MICROS MSX en kiosque

12 J **ASCENSION**

14 S On prépare une nouvelle couverture

16 L MICROS MSX N° 11 reparaît avec une nouvelle couverture, le Yamaha MSX4 posé délicatement sur Yannick Gallette entièrement habillé

17 M Les lecteurs protestent, nous recevons 39.875 lettres recommandées

22 D **PENTECOTE**

25 Me MICROS MSX N° 11 ressort enfin avec un dossier inédit: 3e partie du Bilan, "L'horizon MSX"

29 D **FETE DES MAMANS**

JUIN
(06)

1 Me ... rien à signaler...

6 L Jean-François Cachalot se décide enfin à apprendre la programmation en Basic sur PC pour rédiger des articles intelligents dans le magazine publicitaire "MICRO JEU POUR PC & CO"

7 M Merde... les valeurs des PC s'éffondrent à la Bourse de Paris, gros krac comme en 39, les 102 magazines français consacrés au PC disparaîssent... que reste t'il à lire?

8 Me Constat: en Belgique le MSX éprouve certaines difficultés. Le journal "Routard MSX", animé par le gentil Marco, organise un concours de photos érotiques, afin d'exciter le public auprès du standard abondonné

9 J Laurent Cardon a malhonnêtement abusé de Robotine

10 V Roboton lui a cassé la gueule

14 M Laurent Cardon a 3 dents de cassées

15 Me Honteux, Laurent Cardon quitte définitivement MICROS MSX pour se consacrer à son élevage de Boas

16 J Mariage de Laurent Cardon avec une pulpeuse brésilienne de la tribu Sacrain

17 V Frédéric Laudet s'est tatoué les 2 oreilles du logo MSX

19 D Sur les planches à voile

22 Me Christophe Hacherdol prépare une nouvelle version révolutionnaire de son compacteur de digits

23 J François Piettru décide de se déguiser en oie grasse pour visiter le prochain Sicob

24 V Montée des grenouilles

28 M Daniel Coquin traficote toujours les écolières

30 J Les Belges deviennent raffinés

JUILLET
(07)

2 S Mort atroce pour Laurent Cardon dans la nuit du 1er, après avoir été étouffé dans son appartement parisien par ses 678 Boas, son indigène d'épouse a grignoté ses membres inférieurs. Paix à son âme

6 Me Après le Krac du 6, importante réunion à la gare Montparnasse des importantes personnalités de la presse informatique. De notre reporter, sont présents: Jean-Michel Tévert, Jean-Michel Papa, Isabelle Tébel, Mohammed Bouloun, Raymond Crouton, Jean-Yves Primaire, Véronique Casenmoin, Sylvio Mégalo, Jean Héminski, Mariette Lamainopannié, Florence Dénivelé, Bill Gato, Kaï Gachi, Dominique Bovin, Mathieu Brisbou, Daniel Bsédé, Yves Paillard, Pétro Pikinfo, etc...

7 J Le mot d'ordre de la réunion se taper dans le dos...

14 J **FETE NATIONALE**

15 V **MICROS MSX N° 12 paraît...** surprise, Pierrette n'a pas posé dans une étable comme prévu, notre photographe a trouvé plus fraîche. A la une, un titre innovateur "Spécial vacances"

18 L MICROS MSX a publié une nouvelle revue de presse...

19 M Soracum attaque MICROS MSX pour concurrence déloyale

20 Me Sandox attaque MICROS MSX pour critique bien-fondée

21 J Néos Médias demande un droit de réponse

22 V ...plus rien à signaler...

AOUT
(08)

1 L Après l'achat de son 5e camion, Alain Tatou quitte définitivement MICROS MSX pour fonder une entreprise de transport avec un certain Serge Lézard

2 M Soracum sort un nouveau magazine: "Archimède Compatible Magazine"

3 Me Néos Médias sort un nouveau magazine: "Compatible Archimède Magazine"

4 J Vérole S.A.R. L. sort un nouveau magazine: "Micro Archimède"

5 V Sandox sort un nouveau magazine "Micro Archimède News"

7 D Bronzette sur la plage

8 L Les Editions Mondius prennent la régie publicitaire du plus mauvais, comme d'habitude

9 M Déclaration exclusive de Dominique Bovin: "Ce n'est pas la qualité rédactionnelle qui compte, mais celle des pubs. Et puis la cuisse d'abord...

10 Me "Tatou Transport" prospère

11 J Christophe Hacherdol nous remet enfin son article sur la programmation prévue pour MICROS ID N° 1

15 L **ASSOMPTION**

17 Me ... rien à signaler...

21 D Lors d'un transport au Liban, Alain Tatou est pris en otage par un groupe terroriste inconnu..

22 L Alain Tatou est anxieux, va t'il oublier d'avaler sa salive...

24 Me Philips annonce la sortie de son nouveau modèle, version MSX5, VG 8520

25 J Promotion Philips: 1 ventilateur + 1 aspirateur + 1 rasoir numérique gratuits à tout achat d'un Vidéowriter

26 V Philips a vendu 3 Vidéowriter

27 S Je deviens beau et intelligent

29 L Mr Fam'y a tout asté lé catouchs Al

30 M Christophe Hacherdol prépare sa rubrique programmation destinée à MICROS ID N° 2

31 Me Mr Fam'y est content

SEPTEMBRE
(09)

1 J Mr Fam'y ai pas gran

2 V Missieu Miski, y sort quand MICO'SX?

4 D Chauds, les calins

5 L Sandox sort un nouveau magazine "Micro For Débilus avancés"

6 M Amstrad commercialise des compatibles Amiga, Atari, Archimède

7 Me Missieu Galette'y déplomb tout'es catouch à Msieu Fam

8 J Krasuki, il est méchant et pas esthétique

9 V Concurrence d'enfer entre TF1, LA 5 et M6 pour recevoir la palme de la Supra-Nullité

10 S JR est mort, mais il ressuscitera dans 2 ans

11 D Je suis jeune et viril

12 L Bobby a fait un cauchemard, il faisait le trav' au bois de Boulogne

13 M Nouveau slogan de TF1: "Bouyghes bétonne vos écrans!"

14 Me Première mondiale pour la 5, la seule télé ou la pub est coupée par des films

15 J **MICROS MSX N° 13** sort enfin en Kiosque, aucun titre fracassant...

16 V Philips annonce que peut-être l'ambitieuse filiale française va se retirer à jamais du marché MSX

18 D Je plais à toutes les femmes

19 L 39e semaine... que notre ancienne secrétaire de rédaction ne se lave pas

20 M Retour en force du Vidéopac pour Philips France

21 Me Blocage de Poitiers pour Sega et Nintendo

CALENDRIERS 88, LES DATES MARQUANTES DE LA NOUVELLE ANNÉE

22 J Infogrames développe pour Vidéopac
23 V Loriciels développe pour Vidéopac
25 D J'suis pas chauve, pas moustachu, mais poilu
26 L Christophe Hacherdol met au point une nouvelle version de son compacteur de digits, sans bug si possible
27 M Frédéric Laudet présente sa nouvelle version 6.2 d'Octopuce au célèbre éditeur Vifi Tatan
28 Me MICROS MSX propose en vpc sa 125e série d'images digitalisées
29 J Toshiba Japon présente en avant première une nouvelle console MSX, version MSX6, 2 Mégas de RAM, 5 Méga VRAM, disque dur 360 Mégas intégré, unité portable avec écran plat LCD sensitif au touché, alimentation séparée, résolution 12000 x 8000 en 220.000 couleurs
30 V SVM publie un banc d'essai sur le Tosh, conclusion "Techno dépassée! Vaut pas le dernier Amstrad. "Faut dire aussi qu'y avait 35 pages Am. de pub dans ce numéro.

OCTOBRE
(10)

3 L 43e jours de détention au Liban pour Alain Tatou, il déglutit toujours normalement
4 M Ch. H. bien membré pour..., non mais ça va pas de passer des annonces aussi concrètes sur notre serveur! Attent ion, Hein!?
5 Me Prix de la tabagie pour l'émission "Bain de minuit", LA 5 ça fume (moi aussi d'ailleurs, je commence à peiner)
7 V "Micro Nouvelles" change de titre, "Micro BD Rock Gadget Cul Bazar Magazine"
8 S Collaro a vraiment une tête à claques
9 D Je suis sensible et délicat
10 L Yannick Galette se prend pour une jeune autruche
11 M Intégration des CPU MSX dans l'équipement domestique
13 J Marion Vannier se lance dans l'édition de multiples magazines publicitaires, après "Amstrad PC" et "Amstrad", elle envahit les kiosques avec de nouvelles revues "Amstrad Compatibles Magazine", "Amstrad Pro", "Amstrad Jeux", "Amstrad Aventures", "Amstrad Portables", "Vannier Magazine".
14 V Marion Vannier fait un procès à Marion Vannier
16 D J'suis pas gros et pas gras
17 L **MICROS MSX devient mensuel, sortie du N° 14**
18 M Attention au Poke publié page 39, il tue
19 Me Atari a présenté son ST52000 (52 Mégas) au dernier Sicob
23 D Je suis musclé et sportif
24 L Christophe Hacherdol a encore rompu avec sa petite amie, Natacha, pour la 25e fois...
26 Me ...rien à signaler...
30 D Je suis gentil et pas méchant
31 L 70e jour de détention au Liban pour Alain Tatou, la nuit dernière, il a failli oublier de respirer

NOVEMBRE
(11)

1 M **TOUSSAINT**
2 Me Sorbert Electronic ouvre un supermarché à odéon, spécialisé dans la vente au détail de cartouches Konami
3 J Sandox fusionne avec les boutiques "Epicerie Center"
4 V Marion Vannier n'est toujours pas reconnue comme la femme de l'année
6 D J'aime tous mes prochains
8 M Viens me voir sur le serveur en 36.15, SM1 *MSX, je te dirais tout
9 Me A si MICROS MSX n'existait pas..
10 J Bientôt le plan intégral d'Octopuce (ss) dans M.MSX
11 V **ARMISTICE 1918**
13 D Fait pas chaud
14 L Confessions de Frédéric Laudet dans la rubrique News de notre serveur télématique
15 M **Sortie de MICROS MSX N° 15**
16 Me Attention au Clip de D. Coquin page 56, ça craint pour votre petite sœur
17 J Marion Vannier veut soigner son image de marque, présentation complète, et oui, et oui, dans le dernier "New Look"
18 V Le révélations de Marion Vannier dans le dernier "Nouveau Détective", "Pourquoi je m'aime..."
20 D Je suis calin et compréhensif
21 L Véronique Casenmoin décide enfin de soigner ses varices
22 M Nous allons publier le premier recueil de poèmes dédiés au MSX
24 J Christophe Harcherdol s'est remis avec Natacha
25 V Frédéric Laudet présente à Borland sa nouvelle version d'octopuce, 9.6
26 S Christophe Harcherdol a fini de rédiger sa rubrique programmation pour MICROS ID N° 4
28 L Ben oui, nous décidons de relancer MICROS ID, en formule mixte: Oric/MSX
29 M Atari rachète Commodore qui avait déjà racheté Apple auparavant, Apple étant initialement propriétaire de Thomson et Amstrad. Nouveau groupe informatique: ACATA dont le défit mondial est de lancer un nouveau standard avec processeur 133.000 en 128 bits

DECEMBRE
(12)

1 J Vérole, S.A.R.L. sort un nouveau magazine "MSXMicro", hum, j'ai déjà vu ça quelque part
2 V **MICROS MSX devient hebdomadaire, sortie du N° 16**
3 S 101e jour de détention au Liban pour Alain Tatou, il ne pense à respirer qu'une seule fois sur 2 et avale sa salive toutes les 2 heures
5 L 50e semaine sans se laver pour Lolo
7 Me Frédéric Laudet se reconvertit, il rentre en fac de véto
8 J Frédéric Laudet prépare une thèse sur les frustrations amoureuses des hyènes puantes
9 V **Sortie du N° 17 de MICROS MSX**
10 S Attention au clip de C. Hacherdol publié page 3, il efface la ROM contenant le BASIC
11 D Mais qui j'suis, alors???
12 L 51e semaine, c'est sûr
13 M Notre serveur télématique explose, vous y avez été un peu fort
14 Me Eric Minsky tente timidement d'écrire son premier clip
15 J Exportation massive de cassettes Octopuce au Cameroun
16 V **Sortie du N° 18 de MICROS MSX**
18 D Fatigués
19 L 52e semaine de l'année
21 Me Comme dans Dallas, nous ressuscitons Laurent Cardon et notre responsable administratif en cette fin d'année
22 J 120e jour de détention au Liban pour Alain Tatou, il ne déglutit plus et respire à l'occasion
23 V **Sortie du N° 19 de MICROS MSX**
24 S Les otages français au Liban n'ont toujours pas été libérés
25 D **NOEL**
26 L 53e semaine de conneries, ça devient dur
27 M Oui
28 Me Non
29 J B'jour Monsieur
30 V **Sortie du N° 20 de MICROS MSX**
31 S Il est temps de dresser un bilan en cette fin d'année.

Citons les meilleures réussites commerciales de 88:

—Philips France a vendu 25 MSX1, 15 MSX2, 12 MSX3, 10 MSX4, 9 MSX5, 3 Vidéowriter et 675 machines à laver.
—Borland France a vendu 4 Octopuces.
—Thomson France a vendu 35 PC en Kit.
—Amstrad France a vendu 28.000 PC portables à 499 F pièce et 33 CPC.
—Atari France a vendu 295.000 ST520, 218.000 ST1040, 119.000 ST52000.
—Commodore a vendu 106.000 Amigas.
—MICROS MSX N° 9 s'est vendu à 3 millions d'exemplaires.

En 89, que sont-ils devenus?

—Nous sommes restés sans nouvelle d'Alain Tatou, d'ailleurs tout le monde l'a oublié depuis longtemps, sa femme s'est

remariée avec Serge Lézard, ses enfants se marrent, ils ont touché l'assurance "Otage" depuis longtemps.
—Frédéric Laudet vit maintenant au Cameroun soviétique avec une Hyène docile qui se parfume au Chanel N° 5.
—Eric Minsky-Kravetz a ouvert un petit commerce, rue des Moines, de fruits et légumes.
—Christophe Hacherdol a pris la direction de MICROS ID.
—Notre directrice de publication vend des Cheese Burgers, place des Invalides.
—Laurent Cardon dessine des Robotons dans les couloirs du métro.
—Eric Minsky continue à faire des images digitalisées.
—Notre responsable administratif a reconstruit sa cabane.
—Yannick Gallette purge une peine de prison pour délit de déplombe excessive.
—Eric Kravetz travaille maintenant au "Canard Déchainé".
Et les autres, alors? Ils patogent toujours dans le compatible.

BRANCHEZ-VOUS MSX

TAPEZ LE CODE SM1*MSX SUR LE 36 15

LE SERVEUR MICROS MSX: LA SURVIE DU STANDARD...

MICROS MSX a mis encore un nouveau service en place pour ses lecteurs et les heureux possesseurs d'un ordinateur MSX. Un puissant serveur télématique sur le 36 15, où 80 utilisateurs peuvent accèder simultanément.

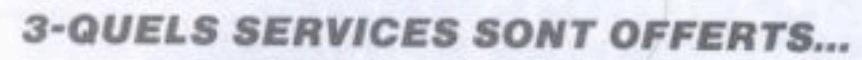
1-UN SERVICE TELEMATIQUE, POURQUOI FAIRE...

Nous avons pensé qu'au moment où tous les professionnels de la distribution abandonnaient notre standard préféré, nous devions réagir pour continuer à faire vivre le MSX en France. Comment le faire survivre autrement que par ses utilisateurs passionnés... Le meilleur moyen était de mettre au point un système qui puisse vous réunir. En effet, la plupart d'entre vous sont maintenant isolés aux quatre coins de la France, sans pouvoir s'approvisionner en nouveaux logiciels et périphériques par absence complète de boutique spécialisée, de club, ou autre, alors que certains en région parisienne ou proches des frontières pourront encore pendant longtemps trouver de nouveaux produits MSX.

Grâce au Minitel, au puissant serveur SM1 qui loge cette activité, et à MICROS MSX, le standard va pouvoir survivre.
Vous tous, utilisateurs MSXiens, pourrez-vous rencontrer à tous moment (24h sur 24), pour dialoguer, pour échanger tout ce que vous voulez (trucs, programmes, matériels, etc...), laisser divers messages et petites annonces, communiquer en direct avec notre magazine. Pour agrémenter ce service, nous avons prévu une rubrique d'informations (remises à jour périodiquement), et pour la fin du mois de Février la fonction de téléchargement avec un choix d'environ 50 programmes renouvelés tous les mois, que vous pourrez sauvegarder directement de chez vous, sur votre ordinateur. En conclusion: **VOUS REUNIR TOUS et FAIRE VIVRE LE MSX!**

2-QUE FAUT-IL POUR Y ACCEDER...

...tout simplement un **Minitel** et **une ligne téléphonique**. Nous vous rappelons que maintenant dans toutes les régions de France, le Minitel 1 est distribué gratuitement (sans abonnement payant). Pour l'obtenir, il vous suffit de vous adresser à l'Agence Commerciale des Télécommunications la plus proche de votre domicile. Il existe plusieurs modèles de Minitel (seul le 1 est gratuit), mais l'abonnement des autres est payant, comme par exemple le Minitel 10 (équipé d'un combiné téléphonique, abonnement mensuel de 65 F) ou le Minitel Couleur (écran couleur, abonnement mensuel de 200 F). Inutile de rechercher le luxe ou la fantaisie, le Minitel 1 correspond parfaitement aux besoins de la cause.



3-QUELS SERVICES SONT OFFERTS...

Après avoir composé le **36 15** avec votre téléphone, tapez le code **SM1*MSX** sur le clavier du Minitel. Vous accèdez directement au premier menu du service. Cinq options vous sont proposées:
A: Petites annonces, F: Forum, I: Info: B: B.A.L, Q: Qui est là.
Tapez la lettre qui correspond à la rubrique que vous voulez consulter et pressez la touche **[ENVOI]**.

L'option Info affiche un nouveau menu comprenant six rubriques de trois pages, soit un magazine télématique permanent de 18 pages:
1-LE JEU MICROS MSX N° 9, voir informations page 84 de ce numéro.
2- News en vrac!!! 3 pages d'actualités MSX. Les dernières infos renouvelées toutes les semaines, un hebdo MSX en quelque sorte...
3- En liaison avec MICROS MSX, nous vous expliquons comment nous contacter par le serveur. En effet, nous disposons de 2 BALs (boîtes à lettres), l'une intitulée **[MICROSMSX]**, où vous pouvez nous poser toutes vos questions d'ordre général, demandes d'informations, techniques (Fred Doudou se fera un plaisir de vous répondre dans les meilleurs délais), nous soumettre, vos suggestions, vos remarques, vos conseils, vos critiques, en conclusion: un moyen de vous exprimer. L'autre, appelée **[KIOSKMSX]**, où vous pourrez nous questionner sur la disponibilité d'un article en VPC avant de poster votre commande, ou formuler une réclamation pour une commande qui ne vous est pas parvenue dans les délais normaux, des problèmes avec un abonnement ou encore un changement d'adresse. Nous vous répondrons personnellement dans les 24 heures.
4- Kiosque, quoi de neuf? Liste des produits du Kiosque en vente par correspondance disponibles en temps réel, leurs caractéristiques et les nouveautés.
5- Clips, Crock', Bidouilles; sans commentaire, vous nous avez compris, des trucs et astuces, sans cesse renouvellés.

6- Logiciels, Nouveautés/Flashs: annonces des nouveaux logiciels MSX disponibles sur le marché et courts testes notés.
L'option Petites annonces, multiples avantages, consultez la page 83 de ce numéro pour les découvrir.
L'option Forum: six salons de causettes sont disponibles (A, B, C, D, E, F). Vous pouvez vous réunir à cinq interlocuteurs, et discuter simultanément dans chacun des salons. Si vous souhaitez plus intime et vous isoler avec un seul utilisateur, taper son numéro et pressez la touche **[guide],** idem pour l'acceptation.
L'option Qui est là? Vous permet d'afficher la liste des pseudonymes de tous les utilisateurs présents au même moment. A certaines heures de pointe, il est fréquent que vous soyez 40 minitelistes connectés simultanément.
L'option BAL (pour Boîte à lettres) débouche sur un nouveau menu proposant les fonctions suivantes:
1) Ecrire: pour écrire à tout correspondant ayant créer une BAL. Il suffit d'indiquer votre pseudonyme, votre code confidentiel et le pseudo du destinataire.
2) Lire: pour lire vos messages, vos réponses (même procédé).
3) Répondeur: vous pouvez-vous créer un répondeur personnalisé avec la surface disponible d'une page de texte (40 colonnes sur 19 lignes). Sympa, non?
4) Modification: pour changer à tout moment de code ou de pseudonyme.
5) Créer ta Bal: il est indispensable de créer votre Boîte A Lettres si vous passez une petite annonce, si vous souhaitez correspondre avec notre magazine ou d'autres utilisateurs. Trouvez un pseudonyme significatif ou original (vous disposez de 24 caractères que vous pouvez répartir en lettres ou chiffres, il est préférable d'incorporer les 3 lettres MSX comme signe de reconnaissance du standard), validez avec la touche **[SUITE],** puis tapez un code confidentiel (alpha ou numérique, ou encore alpha-numérique) de 5 caractères. Prenez la précaution de noter ce dernier, il représente la clé de votre boîte à lettres. Si vous le perdez, vous ne pourrez plus y accéder. Attention, si vous avez utilisez des majuscules ou des minuscules, retapez les caractères dans le même mode, le serveur n'interprètant pas un mode différent pour un même caractère.
6) Annuaire affiche la liste intégrale des boîtes à lettres. Nous en comptions 280 au moment où nous rédigions cette article.

4-QUELQUES TRUCS...

Pour accéder à n'importe quelle option sur n'importe quel écran sans passer par les différents menus ou sommaires, précédez d'un [#] l'option désirée. Exemples: # I (pour Info), # B (pour Bal), # P (pour Petites annonces). Le centre serveur SM1 abrite d'autres services consacrés à divers systèmes informatiques. Vous pourrez rencontrer à l'occasion des utilisateurs d'Atari, d'Amiga, etc... sur le forum commun. Pour jeter un coup d'œil sur les services proposés de ST MAGAZINE (standard Atari), il suffit de taper # **ST,** le menu de ST MAG apparaît. Pour revenir sur les options de MICROS MSX, retapez au clavier # **MSX.**

5-COÛT, SOYEZ RAISONNABLE...

Bien sûr, les communications ne sont pas gratuites. Sur Télétel 3 (36 15), la minute coûte 0,98 F T.T.C. de n'importe quel endroit de France sans distinction et aucun tarif dégressif n'est appliqué selon l'heure d'appel. Une heure de consultation revient à 60 F qui seront ajoutés au montant de votre facture bimestrielle de téléphone. Une heure par jour correspondrait à 1.800 F de plus de téléphone par mois. Pour remédier à cet inconvénient, 2 solutions:
1- Soyez raisonnable, utilisez le Minitel à bonne escient. Sachez manipuler les différentes fonctions avec efficacité pour économiser du temps, faites des consultations fréquentes et rapides.
2- Procurez-vous notre **Kit téléchargement** qui vous permettra de sauvegarder des pages écran sur disquette (voir le paragraphe suivant).

6-TELECHARGEMENT ET EMULATION...

Le téléchargement est une astuce à la fois hard et soft qui vous permet de charger dans votre console MSX un logiciel qui se trouve sur notre serveur. Notre Kit comprend une disquette formattée en 360 Ko contenant un programme compatible MSX1/MSX2 et un câble de 1 mètre destiné à relier le Minitel par sa prise femelle arrière de type DIN et votre console MSX par la sortie imprimante. L'option téléchargement s'affichera bientôt sur le menu principal du serveur. Vous pourrez l'appeler en tapant la lettre T. Une liste de programmes apparaîtra, vous n'aurez qu'à choisir et suivre les instructions. Le chargement à distance du programme exige un certain temps de communication, environ 8 minutes pour 30 Ko (1200 B) et le programme sélectionné sera sauvegardé sur votre disquette. Nous avons tout prévu, si votre ligne téléphonique n'est pas très bonne, tous les octets mal reçus sont renvoyés jusqu'à ce qu'ils soient bien reçus! On peut ainsi télécharger n'importe quoi, aussi bien des programmes, des images que des textes.
Le programme du Kit propose aussi l'émulation du Minitel, différentes fonctions comme: réception de caractères, envoie d'une chaîne de caractères, envoie de code vers le Minitel, envoie des touches spéciales, recherche d'une chaîne, nombre d'octets par page + sauvegarde, filtre + affichage, chargement. Afin de communiquer plus rapidement avec le serveur, vous pouvez sauvegarder sur disquette n'importe quelle page (petite annonce, Info, etc...) en cours de consultation, la stocker et la reconsulter à loisir sur votre MSX, une fois déconnecté du réseau Télétel. Cette fonction marche avec tout type de serveur, y compris l'annuaire du 11.

Bon, maintenant vous êtes parés, rendez-vous sur SM1 • MSX, et soyez solidaires!!!

IMPORTANT: Pour faire fonctionner notre "Kit Téléchargement", vous devez obligatoirement vous munir d'un Minitel 1B (Minitel 1 bistandard avec modem retournable). Son abonnement est également gratuit. Si vous disposez d'un Minitel 1 standard, vous pourrez l'échanger sans problème.

COMMUNAUTÉ ARABO-MUSULMANE:
UN ORDINATEUR DOMESTIQUE A VOTRE SERVICE!

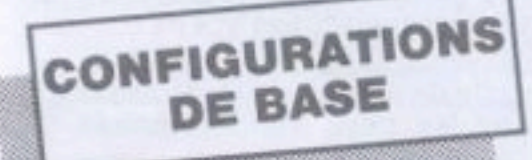
Depuis plus de six mois, la société C.S.C. importe en France des ordinateurs domestiques pourvus d'un clavier mixte arabe-latin et d'une ROM contenant les caractères arabes. Ce sont tout simplement des consoles MSX modifiées par son distributeur international Al Alamiah, firme originaire du Koweït, implantée au Japon et dans 22 pays arabes. Depuis plusieurs années, Al Alamiah cherchait à imposer un standard informatique dans les pays arabes. Après plusieurs tentatives avec différentes marques et modèles, notamment Atari, elle opta définitivement pour le standard nippon, plus souple et plus adéquat. Al Alamiah décida de créer une nouvelle marque commerciale, Sakhr, afin d'éviter toutes confusions sur le marché avec les ordinateurs classiques MSX. Sous le label Sakhr, nous avons découvert les vrais fabricants des différents modèles arabisés, comme Yamaha ou Sanyo, déjà connus comme des pionniers du standard MSX. Par sa filiale japonaise, Al Alamiah fait fabriquer des séries spéciales destinées aux pays arabes, où elle prétend déjà avoir vendu plus d'un million de consoles (chiffres du distributeur, sous toutes réserves et invérifiables).
Ces ordinateurs arabisés possèdent donc nos caractères et un ensemble de caractères arabes déterminés selon les normes de l'Organisation de métrologie et de normalisation arabe (ASMO). Une simple pression sur une touche du

MSX ARABISÉ

clavier permet de travailler en mode arabe ou en mode latin (le notre). Les claviers sont bien sûr QWERTY.

IMPLANTATION FRANÇAISE

Afin d'implanter la marque Sakhr en France, en Suisse et en Belgique, Mountassir Abdellatif (Docteur en Informatique, l'un des premiers à concevoir le clavier bilingue arabe-français chez Thomson en 1979) et Abdessemed Lahcene (Ingénieur Polytechnicien) décident de créer la société C.S.C. à Paris. Leur but à long terme est de sensibiliser toutes les communautés arabo-musulmanes dans les pays francophones (plus de 1,5 million d'individus en France) en leur proposant différentes configurations destinées soit à l'éducation des enfants (l'apprentissage de la langue arabe étant souvent difficile pour les enfants d'émigrés par absence de cellules scolaires prévues à cet effet), soit à des utilisations plus professionnelles comme la gestion et le besoin de correspondre en affaires avec des pays arabes.



CONFIGURATIONS DE BASE

Trois modèles sont disponibles actuellement:

-Sakhr AX 170, console MSX1 en 64 KRAM, fabriquée par Sanyo, dispose du clavier arabe-latin, d'une ROM contenant l'alphabet arabe, de 3 logiciels intégrés: un calendrier (grégorien, égéen), un utilitaire graphique, un éditeur de textes, et enfin il est doté du Basic en arabe. Ce modèle est destiné plus particulièrement à une utilisation domestique pour l'apprentissage de l'arabe, des sciences, des maths, de la religion et de l'informatique. Signalons la possibilité de voyelisation sur chaque console, comme l'utilisation de la Hamza, la Chedda, etc... (prix env. 4100 FF TTC).



-Sakhr AX 350, console MSX2 en 128 KRAM et 128 KVRAM, fabriquée par Yamaha, dotée d'un lecteur de disquettes intégré au format 3"1/2 (720 Ko), de programmes internes comme un traitement de textes bilingue, un utilitaire graphique et une version arabe de l'O.S., et enfin d'une interface RS 232. Livrée avec une souris, cette console permet l'adaptation des périphériques musicaux Yamaha déjà célèbres et offre la possibilité de connection en nano-réseau, jusqu'à 15 terminaux pour l'enseignement. Un professeur peut superviser individuellement les exercices de chaque élève relié sur le réseau local (prix de la console env. 9.960 FF TTC).



-Sakhr AX 500, console MSX2 en 256 KRAM et 128 KVRAM, fabriquée par Yamaha, pourvue de 2 lecteurs de disquettes au format 3"1/2 (720 K), de 2 ports cartouches, de logiciels intégrés bilingues comme un traitement de textes (version Wordstar 2.000), une gestion de fichiers, un utilitaire graphique, et un calendrier. Destinée à une utilisation purement professionnelle, il a été prévu pour l'AX 500, une connection à une imprimante laser et un disque dur à venir courant 88 (prix de la console env. 17.000 FF TTC).



Al Alamiah propose également plusieurs périphériques: deux moniteurs couleur, le 8010-ME (basse résolution, px env. 3.100 FF TTC) et le 8020-ME (haute résolution, px env. 4.150 FF TTC) - deux imprimantes, l'AP-1 (matricielle, 80 col., 120 CPS, papier normal, police de caractères arabes et latins, px env. 5.500 FF TTC) et l'AP-500 (idem mais bidirectionnelle, px env. 6.300 FF TTC) - deux lecteurs de disquettes externes, le FD-05 (format 3"1/2, 720 Ko, identique au Canon VF-100, px env. 5.900 FF TTC) et l'AFD-01 (format 3"1/2, 360 Ko, px env. 4.150 FF TTC) - un Quick disk (format 2"8, 128 Ko, px env. 1.800 FF TTC) - une tablette graphique GT-01 (px env. 1.500 FF TTC) - une souris (px env. 300 FF TTC) et des manettes de jeu (px env. 200 FF TTC).

Nous pouvons constater que les prix de ces consoles sont cinq fois plus élevés que ceux de nos traditionnels ordinateurs MSX, ce qui peut encore s'admettre par leur spécificité, mais les coûts excessifs des périphériques ne se justifient pas. Regrettons que ces configurations ne peuvent s'adresser pour le moment qu'à des enfants de princes saoudiens.

Exemples de sortie d'imprimante en caractères arabes:

غير عادي
قيمة
عادي



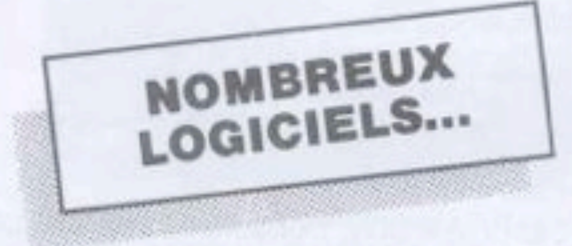
C.S.C. (Computer Service Consultants) est installée: Cité Descartes, 1, rue Albert Einstein, Champs-sur-Marne, 77436 Marne-La-Vallée Cédex 02, (Tél. 64.61.73.20) et possède une boutique: 64, avenue Simon Bolivar, 75019 Paris, (Tél. 42.02.01.47).



MSX ARABISÉ

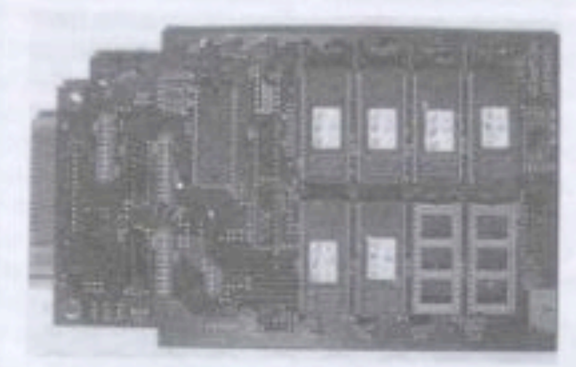
MEGA CORAN

Ce n'est pas une blague, Al Alamiah a bien transféré le Coran sur une big cartouche de 1 Mo compatible MSX2. L'adaptation informatique du Coran demanda quatre années de travail à un groupe de 50 personnes. Tous les textes ont été saisis en mode graphique pour que l'affichage à l'écran soit semblable à l'écriture Ottomane. Cette cartouche contient toute la bibliographie du Coran, elle premet: la recherche de versets complets et la recherche par sujet. Elle propose l'historique complète du Coran, le lexique du Coran, des exercices, de faire des statistiques sur le Coran, d'étudier la corrélation entre certains mots, etc...



Sa commercialisation ne sera possible que lorsque la "haute" autorité religieuse (islamique) aura donné son accord après une étude minutieuse de son contenu.





NOMBREUX LOGICIELS...

Grâce à son appartenance au standard MSX, les ordinateurs Sakhr disposent de plus de 600 logiciels commercialisés antérieurement par le réseau traditionnel des distributeurs MSX. Al Alamiah propose en plus une centaine de logiciels spécifiques en arabe. Quelques exemples: Kufi (apprentissage de l'écriture arabe Kufi), IBN Malek (apprentissage de la structure des mots arabes), Sibawih (révision des règles grammaticales de la langue arabe, appentissage de la vocalisation), Amthal Oua Akoual (proverbes célèbres arabes), environ 10 logiciels sont consacrés aux subtilités de la langue arabe, d'autres, bilingues, aux disciplines scientifiques, Rihla Ila Mequa (histoire de l'Islam et les fondements du pèlerinage à la Mecque), Al Koraan Al Karim (didactitiel religieux comportant le Coran), Bouniya Al Islam Ala Khams (apprentissage des 5 pilliers de l'Islam), une quinzaine de programmes sont destinés à l'apprentissage des langues, une dizaine à l'enseignement des mathématiques, cinq à l'histoire et la géographie, quelques jeux éducatifs, et d'autres encore pour la gestion et l'initiation à l'informatique. Même les programmes d'Ap Soft, comme Stock, Calc, Graph sont en cours de traduction en langue arabe. Signalons également la commercialisation d'une dizaine de livres informatiques arabes pour s'initier au MSX, apprendre le Basic ou le Logo, et destinés à l'enseignement scolaire par l'informatique. A quand MICROS MSX, votre magazine bien-aimé, en version bilingue???

Les ordinateurs Sakhr seront-ils un regain de vie pour le standard MSX dans les pays francophones? Si Dieu le veut!

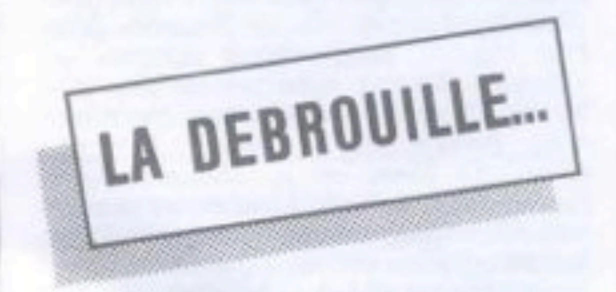
Eric Minsky-Kravetz

Nous sommes arrivés au point de non-retour. Le MSX en France n'est plus dans sa phase finale, il est fini, comme cela a été le cas en Grande-Bretagne, il y a deux ans. En Espagne, en Italie, en Hollande tout va encore très bien, les importateurs n'ont pas été empoisonnés par des sur-distributions Amstrad, le standard a trouvé plus facilement adoption. En Belgique, un petit marché d'entretien persiste en attendant que les PC aient pris le relais. Au Japon, c'est le paradis du MSX, des nouvelles consoles, profusion de logiciels, les consoles Sega et Nintendo n'y ont fait qu'une brève apparition, le standard s'épanouit de nouveau, malgré l'extension du marché des PC.

Le marché français de l'informatique a toujours été anarchique. La variété des produits proposés s'est extrèmement réduite et nous pouvons constater que les ordinateurs familiaux après une longue agonie, ont maintenant disparus. Le retour des consoles "passives" de jeu vidéo est des plus comiques, preuve d'une impasse et du peu d'intérêt du grand public pour l'informatique familiale. Parallèlement, les constructeurs ont pensé convertir les consommateurs au standard PC, complètement inadapté aux particuliers et aux hobbystes. Les PC, d'une technologie archaïque (beaucoup plus ancienne que le MSX), sont de lourdes machines, contraignantes à utiliser, totalement dépassées. On voudrait nous faire croire que les compatibles PC (façon Amstrad, façon Thomson, façon Philips, façon clown...), rajeunis par un look trompeur, sont les ordinateurs d'aujourd'hui et de demain, avec l'assurance d'un standard stable et durable. Nous savons bien que ce faux standard (bonjour les cartes...) est depuis longtemps sur son déclin. Nous vous déconseillons donc tout achat de compatible PC ou de consoles de jeu vidéo arrièrées. Si vous souhaitez rester à la mode, dans l'actualité informatique et mettre au placard votre pauvre MSX qui ne le mérite pourtant pas, faîtes l'acquisition d'un Atari ST. Cela nous paraît le meilleur investissement actuel, compte tenu des développements logiciels importants réalisés pour cette machine, de sa progression fulgurante sur le marché national, de ses capacités techniques, de ses possibilités d'évolution, de sa maniabilité, de

LE BILAN

ses nouvelles options orientées vers le public des hobbystes (520 ST et 1040 ST bien sûr).
Les nouvelles consoles MSX Philips importées occasionnellement par des boutiques, ne présentent pas vraiment d'intérêt quand on a connu les VG 8255 et Sony F700F. La console Philips NMS 8220 dénuée de lecteur de disquettes (gros handicap) dispose seulement de 64 KRAM (comme la plupart des MSX2 commercialisés au Japon) et 128 KVRAM, elle intègre en ROM un utilitaire graphique "Designer" et coûte environ 1.700 F (juste 500 F de trop). Son aînée, la NMS 8245, n'est qu'une version améliorée de l'ex-8235. Elle possède un lecteur de disquettes 720 K intégré et elle est fournie avec le logiciel Ease à la place de "Home office" comprenant Wordpro (traitement de textes évolué), Database (banque de données), Calcform (tableur), Charts (présentation graphique de données) et Designer Plus (utilitaire graphique proche de Vidéographics, mais sans les fonctions de digit). L'environnement logiciel est intéressant, mais son prix d'environ 3.500 F ne se justifie pas compte tenu du déclin du MSX et des derniers prix pratiqués de déstockages (juste 1.000 F de trop). De toute façon, qui ferait l'acquisition d'une console MSX2 neuve en 88 sachant que le standard n'a plus d'avenir? D'anciens possesseurs de MSX1, peut-être, et à ce moment là nous leurs conseillerons le marché d'occasion où l'offre est déjà abondante, mais il serait malhonnête de convertir un nouveau public...
Regrettons que nous ne verrons jamais les nouveaux modèles MSX2 extrêmement sophistiqués de Sony, Yamaha, Sanyo, Panasonic, JVC, etc... uniquement destinés aux consommateurs japonais, comme les Sony HB-F1XD (drive incorporé, contrôleur de vitesse, Ren-sha Turbo), HB-F1 II, HB-T7 "Communication terminal" (modem 300/1200 bps incorporé), le Victor HC-95 (digitaliseur incorporé) ou le Sanyo Wavy 77 (portable, avec imprimante incorporée). De douces appelations réservées maintenant aux rêves.



LA DEBROUILLE...

Quelle position doivent adopter les possesseurs de MSX... Mettre prochainement leur console au placard? C'est une solution. Essayer de la brader en occasion? Un peu tard. Oublier l'informatique pendant quelques années? Pourquoi pas. Acheter un PC? Vous risqueriez de le regretter rapidement. Injurier les distributeurs? Ca ne servirait à rien. Organiser une manifestation devant le siège social d'Amstrad?
Attention, vous risqueriez d'avoir un procès. La meilleure solution serait que les utilisateurs MSX s'entraident, se rapprochent sous forme de clubs locaux, d'échanges de toutes sortes. Pendant encore un certain temps, des éditeurs européens proposeront des logiciels MSX, et les éditeurs japonais, des Mégaroms de plus en plus sophistiquées. Il va de votre avenir, de celui du standard, de correspondre avec l'étranger (possesseurs, éditeurs, clubs). Regroupez-vous pour faire l'acquisition de programmes directement chez les producteurs. L'importation de logiciels à l'unité, ce n'est pas si compliqué, cela vous permettra sans cesse de renouveler votre logithèque, et d'en faire profiter les copains. Et puis après tout, il circule tellement de copies, tous les programmes MSX ont été piratés, rien ne changera plus cette situation...



ENCORE DES CHIFFRES...

Il est très difficile de connaître les réelles ventes d'ordinateurs MSX en France, dans le monde... et encore plus de faire la distinction entre les MSX1 et les MSX2. Nous avions tenté une première approche dans notre numéro 8 (dossier bilan page 11, chapître "MSX, quelle situation?", en évoquant 70 à 80.000 ventes, nous étions peut-être encore un peu généreux. Confirmons qu'en Avril 87, les ventes MSX en France depuis son introduction atteignaient péniblement 65.000 unités. Depuis cette époque, il y a eu une énorme absence de produits MSX dans la distribution, Sony a arrêté, Philips a tenté d'écouler quelques centaines de consoles MSX2 en stock, la rareté des produits n'a pu contribuer à une augmentation du parc déjà installé. G.F.K, une société d'études de marché mondialement renommée, au service des industriels, contrôle régulièrement sur les points de ventes de la grande distribution, les chiffres réels de ventes (et non de mise en place) d'ordinateurs domestiques. Dévoilons les chiffres confidentiels rapportés par G.F.K pour le marché français:
-En 84, il y a eu 380.000 ordinateurs vendus, toutes marques confondues. MSX représentait 4% du marché, soit 15.000 consoles.
-En 85, la meilleure année, qui d'après G.F.K ne se renouvelera jamais, le score a été de 450.000 ordinateurs vendus, dont 55% pour Amstrad (soit 248.000 unités), 20% pour Thomson (soit 90.000 unités), 10% pour Apple (soit 45.000 unités), 8% pour Commodore (soit 36.000 unités), 5% pour MSX (soit 22.500 unités), et 2% pour les autres marques.
-En 86, 390.000 ordinateurs, dont 5% pour MSX (soit 20.000 unités) et déjà une pointe de succès pour les ST d'Atari, 7% (soit 27.000 unités).
-Pour les 4 premiers mois de l'année 87, on relevait 105.000 ventes, dont 10% pour Atari (soit 10.500 unités) et 6,4% pour MSX se répartissant ainsi: 3,6% pour Philips (soit 3.780 unités) et 2,8% pour Sony (soit 2.940 unités). Où sont, dans ces chiffres, les soi-disant ventes de 45.000 VG 8010 et 8020, 10.000 VG 8235, 2.000 VG 8250 et 1.000 VG 8255 prétendues par le responsable marketing de Philips France.

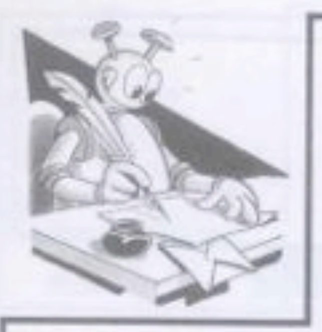
Une enquête de MICROS MSX révélait en Juin 86, un parc de 40.000 MSX en France (nous étions très proches de la réalité), qui se répartissait comme suit:
9.440 Canon V-20, 400 Goldstar FC-200, 200 Mitsubishi MLF-80, 40 Olympia PHC-28, 80 Olympia PHC2, 880 Philips VG-8010, 3.440 Philips VG-8020, 760 Philips VG-8235 MSX2, 200 Radiola MX 180, 2.440 Sanyo PHC-28S, 2.000 Sanyo PHC-28L, 200 Schneider MC 8010, 1.600 Sony HB-75F, 4.400 Sony HB-501F, 1.600 Sony HB-500F MSX2, 720 Spectravidéo 728, 240 Spectravidéo 738, 240 Toshiba HX-10DPN, 2.440 Yamaha YIS-503, 2.280 Yamaha CX-5M, 1.040 Yamaha CX-5MII, 2.960 Yashica YC-64, 2.360 Yeno DPC-64 et 40 Yeno MX-64. Quelle disparité!



LE PARC MSX PAR RÉGION

Pour chaque département, vous trouverez ci-dessous son pourcentage par rapport au parc MSX national. Les départements ayant le même nombre de consoles installées ont été régroupés, donc le pourcentage indiqué est à considérer pour chacun de ceci indivi-

(Suite de ce dossier page 77)



Vos questions, vos opinions vos remarques, vos conseils

Quand nos lecteurs s'improvisent reporters... Ce fut le cas, cet été, pour Philippe Tenand de Vincennes

Buenos Dias!

Je reviens d'Espagne, San Sebastian où j'ai testé pour vous les revendeurs de matériel MSX, journaux et roms made in Espana. Au pays des corridas, de la paëlla, et des petits trains de compagnies privées, le MSX se porte bien. C'est en le traquant, parcourant toutes les ruelles pavées, qu'à 100 mètres de moi a eu lieu l'attentat contre le Gouverneur militaire de San Sebastian. Qu'est ce que j'ai pu endurer, sous un soleil de plomb, pour vous livrer des nouvelles toutes fraîches...

Uno: *tous les revendeurs informatiques vendent du MSX (ou presque).*
Dos: *chez les marchands de journaux, j'ai acquis:*
-«INPUT MSX», *mensuel N° 13 (2e année) pour 375 pesetas, 68 pages. Souscription (je n'ai pas vu de bon d'abonnement): Edisa, Lopez de Hoyos, 141 28002 Madrid.*
Il comporte des programmes (intraduisibles), des tests bien faits (en couleur), des publicités de centaines de jeux non vendus en France. Exemples, distribués par Philips pour MSX2:
«Fahrenheit 451», «Dragon World», «Le Magicien d'Oz», «Profession: Détective», «l'île au trésor», «Aérobil»...
Distribués par Sony: «Roma», «Lone Runner II» (rom MSX1 et 2), «Space Kit» (Rom), «Farm Kit» (Rom), disquettes: «Chopper et Kinetic Connection« (MSX2), etc...
On y apprend que le MSX fait 40% du marché informatique de loisir dans les boutiques espagnoles. J'y ai découvert une carte complète (avec photos...) de «Future Knight», une table d'options de la cartouche «Game Master», essayée avec toute les cartouches Konami et le classement espagnol du hit parade MSX:

N° 1	Soccer	18,4%
N° 2	Green Beret	16,5%
N° 3	Knightmare	15,7%
N° 4	Nemesis	13,5%
N° 5	The Goonies	9,9%
N° 6	Hero	7,1%
N° 7	Knight Lore	5,5%
N° 8	Living stone	5,2%
N° 9	F. Martin	4,4%
N° 10	Profanation	3,8%

-«MSX CLUB», *N° 29, junio 87 (225 pesetas), 44 pages, édité par Manhattan Transfer SA, qui diffuse 4 magazines: 2 sur le MSX (MSX EXTRA et MSX CLUB), 1 sur les Compatibles PC et le 4e sur les disques compacts.*
Souscription: MSX Club de programmas, Roca i Batlle, 10-12 08023 Barcelona. J'y ai constaté moins de couleur, plus de programmes, une petite présentation de la vidéo interactive (videotizer), de bonnes informations courtes. A se procurer pour les bons programmes surtout, et les débutants en Basic (Basic pas à pas).

-«MSX EXTRA», *N° 32/33, juillet 87 (numéro double 450 pesetas), 72 pages (les autres mois, en n° simple 225 pesetas). Même adresse que «MSX CLUB». Existe en album de plusieurs numéros dans les kiosques. Il est composé de plein d'informations et de tests, un peu de programmes, test d'un MSX2 économique (sans lecteur de disquettes): le Sony HB-F95 (128 KRAM/128 KVRAM) pour 65 000 pesetas (multipliez par 5 et divisez par 100), test du MSX1 X'Press 4 SVI-787, tests de «Los Pasajeros del Viento« (tiens, tiens!), »Livingstone Supongo« (etc...etc), «Homicido en Elatrantico» (!), la carte complète de «El Hobbit« (carte miniature à lire à la loupe)*

-«MAGAZINE MSX», *3e année, N° 25, juin 87, 300 pesetas, souscription: MSX Magazine Bravo Murillo, 377 28020 Madrid.*
Let's Go: de la couleur, mais pas très dense, programmation avec les écoliers (en 6 pages), bidouiller les mémoires, de bons tests (99 pages sur quatre à cinq logiciels), du bla bla (des articles copieux mais pas pour tous: Modem, systèmes experts...), bof!

-«MICRO MANIA», *journal non MSX (68 pages), 3e année N° 25, 350 pesetas: Hobby Press SA, Appartado 8 FD, 28100 Alcobendas (Madrid). Le contenu: publicité sur le logiciel «Corre Caminos» correspondant en France au cartoon «Bip-Bip» (Atari/US Gold), des articles de nouveautés bien rédigés, avec de la couleur, courtes présentations de logiciels en 15 lignes, tests de super logiciels non MSX, très bien faits et un très (très) mauvais test de «Penguin Adventure N° 2», mal noté où le rédacteur écrit qu'il s'agit d'un remake de la première version, juste un peu mieux dessiné! Il mentionne les 24 tableaux. Il le note 7/10 alors qu'il attribue des 9 ou 8 a des logiciels moyens (exemple: note du graphisme ex aequo 7/10 pour «Antartic Adventure II» et «World Games» sur Spectrum, intérêt 9/10 pour «World Games» et 7/10 pour «Antartic Adventure II», très personnel, non?!). Ce magazine s'avère intéressant pour les possesseurs de Commodore ou de Spectrum. J'y ai aussi remarqué la carte complète, bien réalisée de «Nemesis» (version Spectrum, mais ce sont les mêmes tableaux), et de bons tests de «Krak Out» (avec déplombage en prime).*
...Mes conclusions sur la presse spécialisée espagnole...
vainqueur: «INPUT MSX», en seconde position: «MSX EXTRA».

Concernant mon enquête chez les revendeurs MSX...
A San Sebastian: 2 boutiques informatiques commercialisent MSX et Amstrad, à Barcelone: du MSX en pagaille. Je me suis procuré 3 roms: «Lode Runner II» (5 000 pesetas), «Chess» (5 000 pesetas, difficile de le trouver à Paris), «Jet Set Willy» (9 500 pesetas).
«Lode Runner II»: nouvelle cartouche Sony, plus difficile, avec en supplément un éditeur sophistiqué de tableaux à volonté (plus on a de RAM, plus on peut en éditer), 50 tableaux (possibilité de créer de nouvelles chambres, mais impossibilité de modifier l'une des chambres d'origine). Notons qu'un nouveau tableau se sauvegarde en cassette ou en mémoire temporaire de l'ordinateur. Les consoles ayant 8 Ko peuvent stocker jusqu'à 35 nouvelles chambres (le maximum semble être 99). Sur place seulement, dans la boutique de San Sebastian, Zumeta, Easo 37, 2006 San Sebastian, le charmant vendeur fait des remises avantageuses si vous achetez 3,4 ou 5 roms... (merci la pub).
Vous connaissiez l'adaptateur Softcard en France avec sa série de cartes à insérer. «Jet Set Willy» fait partie d'une autre collection, utilisant un nouvel adaptateur, le Beepack.
La Beecard «Jet Set Willy» est vendue d'office avec l'adaptateur dans le même emballage (mode d'emploi en anglais), les autres cartes s'achètent séparément. On trouve deux types de cartes en Espagne (Beepack fabriquée par Hudson Soft, Softcard par Electric Software).
Je vous livre quelques précisions sur le catalogue Sony espagnol : pour la gamme Hit Bit, Sony propose les HBF 95 (MSX2), HBF 700 S (MSX2), HB 10 et HP 501, en lecteurs de disquettes, les HBD-30W et HBD 50, comme imprimantes, les PRN/C41, PRN-M120, PRN-M09 et enfin un module d'extension de la mémoire à 64 Ko (intéressant pour tous ceux qui ont acheté un Yamaha à 490 Frs en France!) prix: 19 600 pesetas.

Au catalogue Philips, on retrouve Les mêmes produits qu'en France.
Sony Espagne a édité un mini-catalogue de softs, j'y ai remarqué: des cartouches d'éducation plus variées et mieux faites (en espagnol) comme «Cosmos», «Space Kit», la cassette «Cometa Halley», beaucoup d'autres éducatifs, une rom Sony «LOGO» bien faite (14 000 pesetas), une rom espagnole «Paso Calc» (6 720 pesetas), une disquette «Tasword» (en Castellano... il y a deux langues espagnoles!), une cassette de jeux d'aventures Sony en espagnol (dialogues), «Detective O.Welles» (32 K) et «Profession Détective» (64 K). Quelques particularités pour les roms Sony comme: «Star Blazer», «3D Water Driver», «Buggy» (l'équivalent de la Soft card «Choro Q» en France, mais en cartouche), «Fighting Rider» (comme «Coaster Race» mais utilisant une moto), le flipper «Flipper Slipper» (assez moyen), «Jet Set Willy» (en Beecard), «Peetan» (jeu marrant de type «Donkey Kong»), «Jump Coaster» (très bien dessiné, entre «Load Runner» et «Donkey Kong»), «Tatica» (un peu enfantin), «Pinky Chase» (moyen...), «Wedding Bells» (nul), «Sweet Acorn», «Xixolog» (avec un i), «Supertripper» (jeu d'espace et d'aventures assez moyen), «Gang Man» (sortez l'artillerie lourde, il y a du sport), «Juno First» (ressemble à «E.I.»), «Baseball Crazy» (un baseball en Beecard), «Hockey Sobre Hielo« (très bon jeu de Hockey sur glace au graphisme équivalent à «Super Soccer» de Sony/Takara), et les Rolls

Vos questions, vos opinions vos remarques, vos conseils

Royce du lot: 40 cassettes vidéo Betamax Sony pour apprendre le Basic (150 000 pesetas ou 7 500 F), 8 cassettes VHS, «Lode Runner II» (Rom), les autres vous connaissez...

Il me reste à vous signaler l'existence de deux autres revues MSX, mais que je n'ai pu évaluer par manque de temps: «MSX SOFT MAGAZINE» (595 pesetas) et «PROGRAMMANDO MI MSX».

Ouf! à la semaine prochaine...

...//... Je vous communique mes appréciations sur votre dernier numéro de MICROS MSX:
-Les Echos, rien à dire de particulier, bien qu'il manque quelques pages (au fait, le paragraphe sur le Tutor2, c'est un gag ou quoi?).
-«MSX est-il coulé?», alors là, bravo car c'est super intéressant, mais on aurait aimé avoir les deux parties en même temps.
-«Elucubration sur un disque virtuel», pas mal, on apprend enfin ce que l'on ne connaissait que de nom.
-«Crock'In soft»: très bien, rien à dire.
-«Flash Logiciels»: il manque 2 ou 3 pages.
-«A la loupe»: 4 softs, très intéressant et très complet (surtout le plan).
-«Trucs en vrac»: bien, sans plus...
-«Listings»: un seul listing complet! vous rigolez ou quoi?
...//... en bref un numéro assez positif mais critiquable, il manque 30 ou 40 pages de plus. Tiens, pendant que j'y suis, pour ceux qui ont un VG 8020, pour faire tourner toutes les copies de cartouches, tapez avant de les charger <POKE &HFFFF,&HAA>...//... Conclusion, votre journal est indispensable à tout MSX MAN (woman) qui se respecte, «MSX NEWS» fait, selon moi, trop penser à un magazine de pub qui a pour but de soutenir le MSX-CENTER, «MSX MAGAZINE» est introuvable (ce n'est pas une grande perte), et quant aux autres magazines, ils semblent ignorer le MSX, mais votre périodicité aléatoire vous fait perdre beaucoup de crédibilité...//...
Nicolas Frappez, 59300 Valenciennes
Réponse:
C'est vrai le MSX méritait mieux, mais pas seulement au niveau de la presse, nous aurions souhaité un marché stable et durable, ce qui n'a jamais été le cas. Nous sommes des «bons» mais vraiment pas assez soutenus. Maintenant avec la situation du MSX en France, il est un peu tard pour réagir. Pour les 40 pages supplémentaires, envoyez-nous un chèque de 70 000 F à chaque numéro pour les frais de fabrication, c'est ce que coûterait approximativement cette petite fantaisie...

J'ai longtemps hésité avant de prendre ma plume, mais, atterré par la charge d'affectivité que peuvent véhiculer certains possesseurs de micros familiaux, je me suis enfin décidé. J'ai 31 ans et je bosse dans le secteur tertiaire, dans une boîte de dimension nationale possédant 8 centres informatiques dont les dimensions unitaires sont conséquentes (DPS8 doubles, 50 lecteurs disques en ligne par centre) arrosant une centaine de caisses sur la France et les DOM-TOM, le tout en temps réel pour ce qui est des consultations des bases de données. Vous imaginez qu'une telle boîte a aussi un département bureautique relativement sérieux...//... Je prends le risque d'être cool, agressif ou hystérique! Je ne tiens pas à relancer l'expolémique qu'a soulevé votre fameux banc d'essai TO9/MSX2/520ST de MICROS ID N° 1, mais il me semble bon qu'une personne étrangère à votre journal mette en évidence des points en votre faveur alors même que par souci d'impartialité, j'imagine, vous n'avez publié dans votre N° 2 d'ID que des détracteurs à l'article concerné. Je ne prétends détenir en aucune sorte des vérités premières, mais il me semble que certains points devraient amener matière à réflexion:

-On assiste en micro familiale au combat d'arrière garde qui jadis animait les détenteurs de la hifi «salon» à ceux de la hifi «baston» et l'on voulait comparer les watts (RAM?) et les taux de distorsion (vitesse accès disque?) entre un superbe Marantz hifi et un Wea destiné à la sonorisation de concert perdant de vue l'utilisation finale. Mais stop! La hifi n'est plus à la mode, vive l'informatique!
Des gens comme Tramiel ont joué sur du velours en entourant d'un certain flou artistique la vocation première de leur machine (familiale? professionnelle?). J'ai envie de demander à un de vos détracteurs: «langage C, Modula 2 (pourquoi pas d'ailleurs ADA, ou un système Unix) pourquoi faire?» «Des tableurs? Des SGBD? Mais il en existe déjà! Pour gérer quoi? Un carnet d'adresses, Un budget familial? C'est cher payé!»
-Une machine professionnelle a d'abord un solide capot en feraille. Devinez pourquoi il a un ventilateur... parce qu'elle tourne au minimum 10 heures par jour et cela au moins 11 mois sur 12. Le standard, pour ceux qui ne le savent pas malgré votre information à ce sujet, est DE FACTO, le PC, XT, AT et tutti quanti. Des machines dont le SED (ou DOS!!!), le Basic sont signés par Microsoft et qui étaient «dépassés» lors de leurs sorties. Ce genre de compatible se trouve à Paris made in Taïwan à moins de 5 000 F: ce n'est pas un ST qu'il fallait acheter! Quant au MAC (trop génial?), rien à voir avec Atari: ça se saurait!
Tout le monde s'accorde à dire, que dans le domaine familial, le Basic MSX est le plus performant (SVM, feu Hebdo, Soft & Micro et même... Micro Veau!).
Enfin, je ne garderai pas la plus petite partielle de fief en précisant que même si cela a un côté Art-Déco, on n'est pas pour autant Mongolien en programmant en Basic. Une émulation d'un IBM PC en terminal de communication avec une base de données gérée sous DPS8 en temps réel a été développée en Basic dans notre société...//... Le MSX1 est la meilleure machine au rapport qualité/prix en bas de gamme familial et de loin. La gestion graphique du MSX2 est unique en familial, même si certains hystériques n'ont pas encore compris que 64K pour une page est vraiment un avantage...//... En bref, que votre publication soit mensuelle, trimestrielle, peu importe, j'aurai toujours plaisir à vous lire!
Jean-Luc Bernard, 28000 Chartres

Au fait, au fait, dans MICROS MSX N° 6, page 39, à propos du DX-21 Voicing Program, un contre sens s'est produit: sur le synthé, un seul paramètre s'affiche à la fois, alors qu'avec le programme, l'ensemble des paramètres est affiché sur l'écran de l'ordinateur. Page 40, il est écrit que la RX15 n'a pas d'interface cassette, faux, elle en a une.



Au fait, au fait, utilisez les bons pokes dans vos chargeurs pour les Philips MSX1 ou 2 tapez toujours **AA** comme <POKE &HFFFF,&HAA>, pour tous les autres MSX1 ou MSX2 Sony, tapez **FF** comme <POKE &HFFFF,&HFF>.

Je me dois de vous fournir une information concernant le Music-Module de Philips. Possédant un orgue électronique Yamaha équipé d'une interface Midi et un MSX Yeno MX 64, l'acquisition de cette cartouche m'intéressait fortement. La boutique qui me l'a vendu, m'affirma que le Music Module possédait une interface Midi et que l'on pouvait raccorder un orgue ayant la même interface. Donc, je décidais de l'acheter. Une fois chez moi, je branche les divers appareils de la façon indiquée dans le manuel et après avoir consulté quelques pages, je lis le message suivant: «Midi in/Thru». Puis, je m'aperçus à mon grand désarroi que les prises «In/Thru» n'étaient pas exploitées par le Music-Module, or sur le dépliant publicitaire, il est indiqué que l'on peut faire ses propres portions à l'aide de cette interface, mais en l'absence des deux prises «In/Thru», cela s'avère impossible. Je trouve cette publicité trompeuse, abusive, mensongère...
Pascal Laurent, 34990 JUVIGNAC



Pour les possesseurs du logiciel «Red lights of Amsterdam», qui veulent récupérer les images, procédez ainsi...
Jouez avec le programme jusqu'à ce qu'une image vous plaise, faites un <reset>, retirez la disquette et tapez au clavier:
<10 SREEN 7> <20 SETPAGE 1,1> <30 GOTO 30>, vous verrez alors apparaître deux petites images. Pour les assembler, sauvegardez les deux images sous les noms de <RED1> et <RED2>, puis tapez: <10 SCREEN7> <20 SETPAGE 1,1> <30 COPY «RED1» TO (0,0)> <40 A=0> <50 FOR I=0 TO 105> <60 COPY(0,1)-(253,I) TO (255,A)> <70 A+A+2> <80 NEXT> <90 GOTO 90>. Faites de même avec <RED2> mais <40 A=1>.
Anonyme???



Les images digitalisées peuvent-elles être chargées avec Multi-telopper, peut-on trouver MT-Base sur disquette, le lecteur de codes à barre pour MSX est-il disponible et à quel prix?
Jacques Lohé, 02000 LAON

Vos questions, vos opinions vos remarques, vos conseils

Réponse:
Tout d'abord signalons que le programme Multi-telopper a changé de nom et s'appelle « Graphics Editor ». Il est bien sûr complètement adapté pour charger et travailler différents types d'images digitalisées et tourne sur tout MSX2. Si elles sont sauvegardées en Basic, il suffit d'ajouter au nom de sauvegarde <.SC8> pour SCREEN 8. Le logiciel permet des sauvegardes en Basic ou en Assembleur intitulé à l'occasion G-Editor. G-Editor a l'avantage de compacter en sauvegarde les images, ce qui peut réduire considérablement leur taille mémoire. Attention, Graphic Editor est vendu par Sony Entreprise avec la configuration du 900 à un prix de 5 000 F. Signalons qu'il circule en copie, qu'il n'est pas protégé mais qu'il faut le transférer secteur par secteur sur une disquette de 720 K, autant en profiter... MT-Base n'a pas été commercialisé sur disquette officiellement. A notre connaissance, il ne circule pas de copies pirates de cet utilitaire, et les tentatives de déplombage révèlent des bugs à l'utilisation. Philips propose un lecteur de codes à barre, le NMS 1170 adapté au MSX1, dans l'attente d'une nouvelle version pour MSX2. Ce produit n'est pas disponible en France, vous pouvez le trouver en Belgique, pour connaître le prix, contactez: PHILIPS SA, Place de Brouckère 2, 1000 Bruxelles, BELGIQUE, Tél. 19 32 22 11 91 11.

Les pokes suivants devraient simplifier la vie des fans d'Highway Star:
<POKE &HA069,10> <POKE &HA089,10> <POKE &HA0C9,10> <DEFUSR=PEEK(&HFCBF)+256*PEEK (&HFCC0) L=USR(0)>
Anonyme?



Je vous propose le montage suivant avec le synthétiseur YAMAHA SFK-01 qui n'est pas équipé des prises MIDI, mais dont les emplacements sont disponibles sur le circuit imprimé. Il est possible d'installer la prise MIDI OUT sans difficulté (c'est à dire en utilisant des composants courants). Elle permet par exemple de synchroniser une boîte à rythme avec le Music Composer. Composants nécessaires: Résistances (220 ohms réf. R30 + 220 ohms réf. R33 + 4,7 Kohms réf. R34), Self (un pont de fil de cuivre réf. L3), transistor NPN (BC 108 par exemple, réf. Tr101, brochage sur le circuit <C-B-E>), connecteur (DIN 5 broches femelles pour circuit imprimé, à souder à côté du connecteur clavier). Après avoir soudé les composants dans l'ordre ci-dessus, il suffit de percer le boîtier plastique à l'endroit adéquat.
Jean-Pierre Marin, 33170 Gradignan



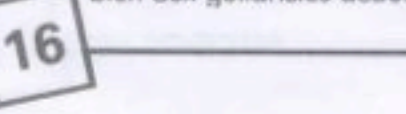
Un logiciel MSX du nom de « Guitar Composer » existe depuis Juillet 86, conçu et réalisé par Patrick Gaillard, professeur au J.U.P.O (école de Jazz du Havre), selon les meilleurs principes de base enseignés dans certaines écoles américaines et en France par Pierre Cullaz (CIM-Paris). Ce logiciel s'adresse aussi bien aux guitaristes débutants que professionnels. Il permet l'obtention de tous les accords de 4 sons dans toutes les familles et ceci dans toutes les tonalités. Selon des estimations approximatives, 40 000 positions différentes sont possibles! Le tout avec une image très nette, le son d'une véritable guitare de jazz et en prime une « fondamentole » jouée par une basse. Cet utilitaire déjà en service dans notre école constitue un outil de travail très puissant qu'il était possible de réaliser qu'avec un MSX équipé d'une carte synthé. Ce programme tourne quand même sur tout MSX avec le PFG sonore.
Un anonyme du Havre

.../... j'ai été déçu par le dernier numéro de votre journal et je vous exprime ma totale désapprobation avec le nouveau ton rédactionnel que l'on a pu y trouver. S'il est vrai que Sony a quelques difficultés, vous auriez pu mieux vous renseigner sur l'avenir de cette marque en France, même si Sony France n'importe effectivement plus de produits informatiques dans notre doux pays, Sony japon ne baisse pas pour autant les bras, puisque tous les nouveaux produits (comme le Sony F1) seront commercialisés ici directement par la maison mère. Quant à la rubrique des test logiciels, vous n'avez pratiquement pas fait état des nouveautés comme l'accord Aackosoft-Sony. Donc suite à un tel numéro, n'importe quel lecteur mal informé pourrait croire à la fin imminente du MSX.../...
P.Chevant, Fontfrey 63122
Réponse:
Vous faites parti des lecteurs mal informés, ou vos informations viennent d'un confrère qui trouve son intérêt à publier de vaines promesses. Sony France n'a jamais eu aucune difficulté mais a choisi d'abandonner le marché du MSX qui n'a pas percé en France. La filiale française a suffisamment gaspillé d'argent en promotion pour tenter d'intéresser un public insensible aux valeurs de la norme MSX. Apprenez que la « maison mère » est représentée en France par sa filiale directe et qu'elle n'importe rien sans passer par celle-ci. Le Sony F1 ne sera jamais importé. La fin imminente du MSX est déjà passée... nous sommes en phase finale depuis plusieurs mois. Quant à l'accord d'Aackosoft en Hollande, quel intérêt pour nos lecteurs? Aackosoft n'a jamais été capable d'éditer un seul logiciel de qualité. Aackosoft = 00, doigts dans le naseau!

Je tiens à vous signaler plusieurs erreurs dans le logiciel à la loupe sur « l'héritage » publié dans MICROS ID N° 3, voici mes suggestions pour l'immeuble: la vieille chipie désire le fer à repasser, l'épicier désire la torche. Pour Las Vegas: le nom du quartier du notaire est « Desk's center ». Il est possible de voler les « babioles » du notaire car lorsqu'il parle, il ferme les yeux. A ce moment prenez le plus de « babioles » possibles. Si vous n'avez pas eu le temps de tout prendre, retournez-y.
Christophe Faveeuw, 59470 Wormhout

Voici quelques remarques à propos d'un article de publicité de Daniel Martin sur le NMS 8280, je vous précise ce qu'il a oublié de dire:
-Le logiciel graphique « VIDGRA52. COM » livré avec la machine ne tourne pas si une cartouche RAM 64K est présente dans un slot, il n'est donc pas écrit correctement.
-Les touches de clavier sont à ressorts hélicoïdaux, l'un de rappel, l'autre de pression sur le circuit imprimé souple. Bravo pour la durée de vie du circuit imprimé, mais lorsque l'on relâche une touche tous ces ressorts de pressions étant libres à une extrémité, ils entrent en résonnance et s'attaquent aux nerfs de l'utilisateur.
-Sous MSX DOS, les commandes: <COPY unité:nom de fichier LST: ou PRN: ou CON: ou AUX:>, <COPY AUX: unité:nom de fichier>, <COPY CON: unité:nom de fichier> ne peuvent être utilisées avec des fichiers de plus de 16K. Si vous faites un COPY vers CON: d'un fichier plus grand vous verrez après 16K que l'on envoie le contenu de la FDDROM. Ces anomalies sont dues à quelques erreurs d'absence de commutation de slot dans les routines de gestion de ces périphériques.
-L'alimentation dissipe assez bien et le constructeur demande de ne pas obstruer les ouies supérieures, donc d'utiliser le pied du moniteur. Philips avait pourtant bien commencé avec le 8235 en l'équipant d'une alimentation à découpage mais nous voilà revenu à la technique d'antan.
-Lorsque la commande VERIFY ON est activée et que l'on formate une disquette, le 9e secteur de chaque piste n'est pas vérifié (Bug dans la FDDROM).
-L'écartement entre les deux slots est insuffisant: il manque 1/2 cm. Si l'on prend des cartouches usuelles pour peu qu'elles soient munies de connecteurs extérieurs, elles forcent l'une sur l'autre (par exemple une cartouche permanente RS232 SVI-757 et le NMS 1205).
-Lorsque l'on utilise un moniteur vert ou ambre pour l'édition, il est possible de supprimer la sous-porteuse couleur par un bouton situé à l'arrière, mais alors le signal antenne passe aussi en noir et blanc. Ainsi, vous n'arrivez pas à éditer sur moniteur monochrome tout en suivant d'un oeil une émission TV et tout en ayant la possibilité de contrôler occasionnellement l'exécution couleur sur votre vieille TV couleur raccordée par antenne. Sur le 8235 on dispose simultanément d'un signal noir et blanc, d'un signal vidéo composite couleur, d'une sortie HF modulée sur canal 36, et de sorties RGBI. Une sortie luminance sur cinch supplémentaire pour moniteur monochrome n'est pas un luxe, et n'est pas équivalente à la coupure de la couleur au niveau du codeur. Voilà donc quelques remarques qui loin de démolir la merveilleuse machine qu'est le 8280, la montre sous son vrai jour, ...perfectible.
Jean Delestienne, Rebecq, Belgique

Réponse:
Merci des ces informations que nous n'avons pu contrôler puisque Philips France ne nous a même pas mis un échantillon à disposition (pas très sé-





Vos questions, vos opinions vos remarques, vos conseils

rieux...). Nous constatons que vous faites parti des utilisateurs pinailleurs qui n'ont que ça à faire. Vous avez raison. Le Sony 900 est de toute façon de bien meilleure conception, mais vaut le double! C'est vrai que Daniel Martin nous avez déjà «refilé» un article publicitaire sur le banc d'essai de l'X'PRESS 16 publié dans MICROS ID N° 2. Nous n'avions pas eu la machine à tester en France, il s'en était chargé en Belgique auprès de l'importateur local qui l'avait remercié en lui offrant une chaine hifi. Même l'importateur français nous avez traité de «fous» pour avoir, à l'époque, publié un article élogieux sur cette machine hyper, ultra «merdique». Depuis, nous avons eu un X'PRESS 16 à la rédaction et nous l'avons transformé en corbeille à papier. Et oui, personne n'en voulait... Conclusion, nous ne publions plus de bancs d'essai de Daniel Martin.

Lecteur de votre revue depuis le N° 1, je désirerais quelques précisions sur certains articles publiés dans MICROS MSX:

1- dans le N° 7, à la page 20, vous écrivez que c'est le VDP (9938) qui effectue la digitalisation, est-ce à dire que c'est le processeur vidéo des MSX2 qui contient les convertisseurs A/D! Si c'est le cas, pouvez-vous donner des explications plus techniques, dont le brochage du VDP (9938), (entrée analogique et entrées synchronisations ligne/trame), et éventuellement les registres affectés pour la digitalisation et l'incrustation? A ce propos, bravo pour votre service digitalisation du N° 8, c'est inédit.

2- certains MSX2 gèrent 256 K de RAM utilisateur, mais sur un MSX1 on a 4 slots x 4 banks de 16 Ko=256 K maximun adressables. Comment ces MSX2 font-ils pour avoir accès à ces mémoires, et cela fait il vraiment parti de la norme MSX2?

3- Les ordres <SET VIDEO> et <COPY SCREEN> sont-ils programmés sur tous les MSX2?

4- Dans son «Livre du MSX», Daniel Martin donne le brochage des VDP, TMS 9918, or ceux-ci disposent d'une entrée <SYN>, s'agit-il d'une entrée synchronisation externe et dans ce cas un MSX1 pourrait facilement faire de l'incrustation vidéo à l'aide d'une interface, genre extracteur de synchro à base de 2593/2595 pour un prix modique?!

Thierry Davroux, 93240 STAINS



Réponse:

Nous irons droit au but dans nos réponses à vos questions:

1- vous trouverez les explications souhaitées dans le dernier livre de Daniel Martin: «Le livre du MSX2».

2- oui, cela fait parti de la norme, un seul mot magique le MEMORY MAPPER.

3- Ces ordres sont réservés au Sony 900.

4- vos suppositions sont exactes!

Voici quelques pokes pour Road Fighter: Pour être transparent et passer sur les voitures sans problème, tapez: <POKE &HA23F,0:POKE &HA240,0:POKE &HA241,0>. Vous préférez être seul? Oui, alors tapez: <POKE &HA24B,0:POKE &HA24C,0> <POKE &HA24D,0>. Malheureusement pas de voitures, mais aussi pas de coeur. Alors pour arriver au bout en ayant assez d'essence, tapez: <POKE &HA236,0:POKE &HA237,0:POKE &HA238,0>. Si après ça, vous trouvez le jeu intéressant, alors chapeau... poil au dos!

David Rambeau, Bouches du Rhône

J'ai remarqué dans le N° 8 de MICROS MSX quelque chose de bizarre. Je ne sais pas s'il s'agit d'un concours surprise à l'exemple du N° 6, mais malgré l'absence d'indications, l'article «Nouveau MSX2» de la page 7 me semble complètement farfelu, surtout pour l'horloge à aiguilles et la photo qui m'a l'air trafiqué... Alors je peux me tromper! Enfin, je tente...

Pierre Jonan, 22800 Quintin

Réponse:

Bravo! l'horloge est en réalité digitale...

Suite aux clips de MICROS ID N° 3, j'apporte quelques précisions: <POKE &HFCAB,255> ou <POKE-853,255> met en mode majuscule. <POKE &HFCAB,0> ou <POKE-853,0> met en mode minuscule. <OUT 170,90> éteint le voyant caps-lock, <OUT 170,26> allume le voyant caps-lock.

Les <OUT> peuvent également servir à: <100 LOCATE 2,23:PRINT«Appuyez sur une touche»> <110 A$=INKEY$:OUT 170,26:BEEP:OUT 170,90:IF A$=«» THEN 110>. Pour obtenir des titres géants, tapez: <10 SCREEN3> <20 OPEN«GRT:» FOR OUTPUT AS#1> <30 COLOR 8,1,0:LOCATE 1,18> <40 PRINT#1,«GEANT»> <50 GOTO 50>. Pour avoir les caractères redéfinis en mode texte, tapez: <10 SCREEN1> <20 FOR C%=0 to 7:READ D$> <30 VPOKE BASE(4)+65*8+C%,VAL(D$)> <40 NEXT> <50 DATA 54,64,64,64,54,16,32>.

Samuel Desseaux, 59860 Bruay sur Escant

Coucou, je vous envoie le moyen de mettre «Death Wish III» sur disquette (100% compatible MSX1/MSX2). Tapez dans l'ordre suivant:

<CLEAR 100, &H8600> <BLOAD «CAS:»> <POKE &HD828,&HC9>
<DEFUSR=&HD800:A=USR(0)>
<BSAVE«DWISH3.000»,&H8600,&HA000, &H8700>
<DEFUSR=&HD800:A=USR(0)
<BSAVE«DWISH3.0001»,&H8600,&HB000, &H8700>
<DEFUSR=&HD800:A=USR(0)>
<BSAVE«DWISH3.002»,&H8600, &HC800,&H8700>
<DEFUSR=&HD800:A=USR(0)>
<BSAVE«DWISH3.003», &H8600,&HC800,&H8700>
<DEFUSR=&HD800:A=USR(0)>
<BSAVE«DWISH3.004»,&H8600,&HC800, &H8700>.

Le transfert est terminé, mais il faut une astuce... j'en rigole d'avance, tapez encore:

<10 POKE &HFFFF,&HAA:CLEAR 100, &H8600> <20 CLS:KEY OFF>
<30 BLOAD«DWISH3.000»,R>
<40 SCREEN 2>
<50 BLOAD«DWISH3.001»,R>
<60 BLOAD«DWISH3.002»,R>
<70 BLOAD«DWISH3.003»,R>
<80 BLOAD«DWISH3.004»,R> puis le sauvegarder par
<SAVE«DWISH3.BAS»>.

Faire un <RESET> et enfoncer la touche <CTRL> jusqu'au beep sonore et enfin faire <RUN«DWISH3.BAS»>. Pour regarder par la fenêtre, la notice désigne <W>, mais cette touche correspond à un mouvement...?!

On continue avec «Bounder», pourquoi s'en priver... tapez dans l'ordre suivant:

<CLEAR 100,&H8600:BLOAD«CAS:»
<POKE &HD828,&HC9>
< DEFUSR=&HD800:A=USR(0)>
<BSAVE«BOUNDER1», &H8600,&HA000, &H8700>
<DEFUSR=&HD800:A=USR(0)>
<BSAVE«BOUNDER2»,&H8600,&HB400, &H8700> <DEFUSR=&HD800: A=USR(0)>
<BSAVE«BOUNDER3»,&H8600,&HC075, &H8700> <DEFUSR= &HD800:A=USR(0)>
<BSAVE«BOUNDER4»,&H8600,&HD000, &H8700>
<DEFUSR=&HD800:A=USR(O)>
<BSAVE«BOUNDER5»,&H8600,&HD000, &H8700>, puis tapez le chargeur:
<10 POKE &HFFFF,&HAA: CLEAR100,&H8600>
<20 SCREEN2>
<30 BLOAD«BOUNDER1»,R>
<40 BLOAD«BOUNDER2»,R>
<50 BLOAD«BOUNDER3»,R>
<60 BLOAD«BOUNDER4»,R>
<70 BLOAD«BOUNDER5»,R>,

pour jouer, faites un <RUN «BOUNDER»>. A propos de la copie de ce star-wars qui se charge par le DOS, faire un <RESET> en enfonçant <CTRL> puis charger le jeu sous DOS.

Laurent et David Bauwens



ASSEMBLEUR Z80

Dans ce numéro, nous vous présentons toutes les remarques que MICROSOFT formule à l'égard des développeurs sur MSX et MSX II afin de respecter la compatibilité. Le respect de ces règles vous assure un programme qui marche à coup sûr quelle que soit la machine utilisée.

Ce chapitre est extrait du nouveau livre de Daniel Martin et Guy Gavage: «Le livre du MSX II» que vous trouverez en librairie.

COMMENT CONNAITRE LA VERSION DE VOTRE MSX

Il existe différents moyens pour reconnaître la version du MSX sur lequel tourne un programme. En voici quelques-uns:

L'adresse 2DH de la ROM principale contient cette information:

Contenu de 2DH	Version du MSX
0	MSX-1
1	MSX-2
Autre	Non définie

Pour les programmes tournant avec la page 0 de la ROM principale commutée dans une autre ROM ou RAM (P. Ex. les programmes sous MSX-DOS), utilisez la fonction de lecture inter-slots à l'adresse 2DH avec l'adresse de ce slot chargée en FCC1H en RAM.

ßRemß: dans un MSX-2, la ROM principale n'est pas toujours dans le slot 0 ou dans le slot 0-0. (0-0 désigne le slot secondaire 0 du slot primaire 0) L'adresse FCC1H contient l'adresse du slot de la ROM principale et l'adresse FAF8H celle du slot de la ROM complémentaire ou SUB-ROM (Celle qui contient les spécificités MSX-2). Ce fait est dû à l'adaptation du MSX-2 au MSX-1.

L'adresse FAF8H de la RAM contenant l'adresse de la ROM complémentaire du MSX-2 et celle-ci n'existant pas en MSX 1, il est possible de savoir si l'on se trouve devant un MSX-1 ou pas, suivant le contenu de cette adresse RAM:

Contenu de FAF8H	Version du MSX
0	MSX-1
Autre	MSX-2

ADRESSES D'ENTREES/SORTIES DU VDP

Dans un MSX-2, le VDP n'est pas toujours situé aux adresses 98H - 9BH. C'est pourquoi les programmes qui accèdent directement au VDP doivent se référer aux adresses 6 et 7 de la ROM principale pour connaître les adresses du VDP et ceci toujours à cause de l'adaptation du MSX-2 au MSX-1.

Ports du VDP	Adresses Entrées/sorties
Lecture de la VRAM	(0006) contenu de l'adresse 6
Ecriture dans la VRAM	(0007)
Etat de la lecture	(0006) + 1
Commande de l'écriture	(0007) + 1
Palette d'écriture	(0007) + 2
Accès indirect au registre	(0007) + 3

ADRESSES DU SLOT DE LA ROM-BASIC

Dans un MSX-2, la ROM principale n'est pas toujours située dans le slot 0 ou dans le slot 0-0. Il existe une autre ROM, appelée SUB-ROM (= ROM complémentaire), contenant les informations complémentaires du MSX-2 et placée dans la page 0 d'un des slots. Pour connaître les adresses de ces slots, il faut consulter les adresses FCC1H et FAF8H de la RAM.
Pour accéder aux entrées du BIOS dans ces ROMs, il faut utiliser l'appel inter-slot:

Adresse	Etiquette	Contenu
FCC1H	EXPTBL	Adresse slot ROM principale.
FAF8H	EXBRSA	Adresse slot ROM complémentaire.

SLOT ETENDU

Dans un MSX-2, il est tout à fait possible que l'un ou l'autre slot soit étendu pour obtenir plus de place. Ceci lui permettra de contenir plus de programmes en ROM comme par exemple: une ROM complémentaire, une ROM disque, une ROM RS232 ou encore un programme spécial en ROM. Il ne devrait donc jamais y avoir de programme pour

ASSEMBLEUR Z80

MSX-2 qui ne fonctionne pas avec une machine possédant un ou des slots étendus.
Assurez-vous toujours que votre programme tourne dans le slot étendu et ceci au moyen d'une machine dont la RAM est justement située dans un slot étendu.
Evitez d'accéder à l'adresse FFFFH comme à une adresse RAM normale. Cette adresse sert en effet de registre de sélection du slot étendu. Divers programmes placent malencontreusement le pointeur stack à cette adresse au moyen de l'instruction: LD SP,0000 et ... le programme ne tourne pas sur une machine possédant des slots étendus!

APPEL DU BIOS

Le BIOS doit être appelé par l'intermédiaire des entrées de la table des jumps. Un programme qui appelerait directement l'adresse d'une routine ne serait jamais assuré d'une compatibilité totale.

ETAT INITIAL DE LA RAM

Les contenus initiaux de la RAM principale et de la VRAM sont indéterminés. Divers logiciels supposent que le contenu de la RAM équivaut à zéro (nous ne savons pas pourquoi) et, bien sûr, ne tournent pas à tous les coups!

COMMENT RETOURNER AU BASIC

Le retour à l'interpréteur BASIC depuis une autre application se réalise de la manière suivante:
L'espace de travail principal du BASIC doit rester inchangé. (Si vous ignorez ce que sont les espaces de travail, ne changez rien à la zone BASIC!)

Le contenu de tous les stacks et de tous les registres est ignoré.

Activez le slot de la ROM principale. L'adresse de ce dernier est situé en RAM à FCC1H. (Revoyez au point 3.0 l'adresse du slot de la ROM-BASIC) 2. Sautez à l'adresse 409BH dans la ROM principale. Le message «O.K.» ou votre propre sigle (MSX2) sera alors affiché.

SEQUENCES ESCAPE DU MSX

Le MSX permet l'appel de diverses séquences ESCAPE renseignées en fin de chapitre. Ces fonctions sont disponibles pour:
- l'instruction PRINT du BASIC
- la routine CHPUT du BIOS
- l'appel direct dans le BIOS de CONOUT du MSX-DOS
- l'appel de la fonction CONSOL OUTPUT du MSX-DOS

De plus, ces séquences font partie intégrante des codes de contrôle du terminal DEC VT-52 ou du terminal HEATH H-19.

ESPACE DE TRAVAIL DU SYSTEME DISQUE

Le format de l'espace de travail du système disque varie suivant le nombre et la capacité des disques. L'adresse supérieure de la zone libre pour les programmes sous environnement DISQUE-BASIC est (HIMEM)-1. La valeur de HIMEM (= Haut de la Mémoire) se trouve en FC4AH (pour l'OPS) et en FC4BH (pour l'OMS).

Le système disque qui occupe le plus de place est le système avec deux disques au format double densité (720 K). Dans ce cas, l'adresse la plus base de la zone de travail se trouve aux alentours de DE70H.

Afin d'avoir suffisamment de place pour un programme, il est bon de placer l'adresse supérieure de la zone utilisateur en DE3FH.

Malgré cela, il existe encore une possibilité où le système nécessitera une plus grande place. Tous les logiciels doivent tester la valeur de HIMEM (FC4AH, FC4BH) et être sûrs que dans le pire des cas le système ne se plantera pas. C'est pourquoi, lorsque le système utilise une plus grande zone-mémoire que celle attendue par le programme, il faut pratiquer comme suit:

- Faire en sorte que la zone de travail soit relogeable n'importe où.
- Délimiter la zone de travail à partir du bas. Tous les MSX 2 possèdent une RAM à partir de l'adresse 8000H.

- Obliger l'utilisateur à relancer le système avec le moins de disques possible. Voir à ce sujet le point suivant, 10.0
-> Comment diminuer le nombre de disques.
- Arrêter le programme après affichage du message « Espace de travail insuffisant » (« Insufficient work space »).

COMMENT DIMINUER LE NOMBRE DE DISQUES

Une solution est de faire un « Reset » en tenant la touche « Shift » enfoncée jusqu'au moment ou le 'Beep' se fait entendre. Les disques sont alors désolidarisés du système. Cette méthode est valable lorsque le programme peut tourner sans disque.

De la même manière, la touche « Control » désolidarise le simulateur d'utilisation de deux disques du système à disque unique. En agissant de la sorte, la zone de travail du système disque devient plus petite et ... la place plus grande pour le programme.

COMMENT SAVOIR SI LE SYSTEME DISQUE EST CONNECTE

Il suffit de tester le contenu de la RAM en FFA7H. Si la valeur C9H s'y trouve, c'est qu'aucun disque n'est connecté, sinon, c'est que le système disque est connecté et a été initialisé.

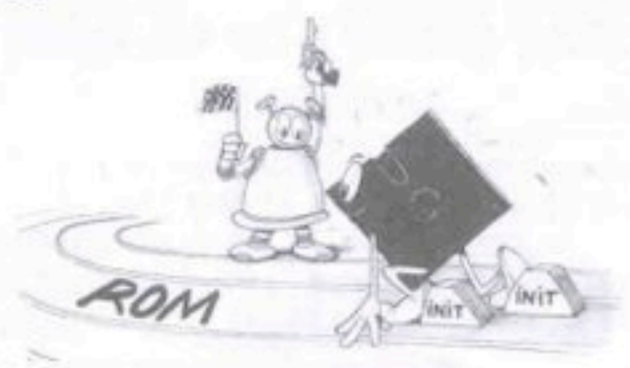
Après initialisation du système, quelques adresses (voir ci-dessous) contiennent des informations utilisables pour les applications. Si le système possède moins de quatre interfaces pour les disques, la fin de la table des entrées est remplie avec des zéros.

Le contenu de cette table ne sera pas initialisé si aucun interface disque n'existe: il faut donc s'assurer de la connection d'au moins un interface disque!

Adresses	Contenus
FB21H	Nombre de disques connectés au 1er interface
FB22H	Adresse du slot du 1er interface
FB23H	Nombre de disques connectés au 2e interface
FB24H	Adresse du slot du 2e interface
FB25H	Nombre de disques connectés au 3e interface
FB26H	Adresse du slot du 3e interface
FB27H	Nombre de disques connectés au 4e interface
FB28H	Adresse du slot du 4e interface

DEMARRAGE AUTOMATIQUE DE LOGICIELS

Pour de simples logiciels comme les jeux, par exemple, l'adresse de départ du logiciel doit se trouver à l'emplacement 'INIT' dans la zone ROM ID De la sorte, aucun autre programme-système comme un disque ou la RS-232C ne peut être initialisé.



Pour des applications qui nécessitent, par après, l'initialisation de tout autre programme-système, il faut placer l'instruction d'appel inter-slot de l'adresse de départ en FEDAH. Ce Vecteur-crochet (HOOK) sera automatiquement appelé après que tous les logiciels du système auront été initialisés. Cette méthode est également utilisable avec un système sans disque.

TRAITEMENT DES ERREURS- DISQUE PAR UN PROGRAMME

Dans un programme, il est possible de manipuler les erreurs-disque.

La valeur des deux bytes, chargée en RAM aux adresses F323H et F324H, est un pointeur vers un

ASSEMBLEUR Z80

autre pointeur qui, lui, traite les erreurs-disque. Il s'agira alors, dans le programme, de changer ces deux bytes pour qu'ils pointent effectivement vers le pointeur des gestion d'erreur de votre application. Le type d'erreur est passé par le registre 'C' et le numéro du disque par le registre 'A'. L'OMS du registre 'C' vaut zéro si l'erreur est rencontrée pendant l'opération de lecture et vaut 1 si l'erreur est rencontrée durant l'opération d'écriture. Les bits 1 à 3 du registre 'C' représentent le type d'erreur comme suit:

Bit 3	Bit 2	Bit 1	Type d'erreur
0	0	0	Protection contre l'écriture
0	0	1	Disque pas prêt
0	1	0	Erreur de CRC
0	1	1	Erreur de recherche
1	0	0	Pas d'enregistrement
1	0	1	Erreur d'écriture
1	1	0	Autre erreur

La valeur renvoyée par la routine du traitement d'erreur décide de l'action du DOS. Les contenus des registres 'C' et 'SP' ne doivent en conséquence pas être changés. Les contenus des autres registres peuvent être détruits.

C	Action après erreur
2	Abandon du programme
1	Nouvel essai
0	Ignorer l'erreur

APPEL D'UNE FONCTION DOS

L'adresse F37DH de la RAM est le point d'entrée pour l'appel d'une fonction du DOS à partir du Disque-Basic, tout comme l'adresse 5 du MSX-DOS.

QUELQUES LOCALISATIONS IMPORTANTES EN MSX2

Adresses	Contenus
0006H	Adresse d'Entrée/Sortie du port de lecture du VDP
0007H	Adresse d'Entrée/sortie du port d'écriture du VDP
002DH	Numéro de version MSX de l'appareil utilisé
409BH	Point d'entrée du démarrage à chaud (WARMBOOT) de l'interpréteur BASIC
F323H	Point d'accès à la routine du traitement des erreurs disque
FAF8H	Adresse du slot de la ROM complémentaire
FB21H	Informations sur les Drivers-Disques
FC4AH	Adresse du début de la zone de travail du système
FCC1H	Adresse du slot de la ROM principale
FFA7H	Si le contenu de cette adresse n'est pas 'C9', c'est qu'un disque est connecté
FEDAH	Vecteur-crochet (Hook) pour le démarrage automatique
FFFFH	registre sélection du slot secondaire

SEQUENCES «ESCAPE» ACCEPTEES PAR MSX

MSX accepte les séquences suivantes qui font partie intégrante du terminal compatible du VT52

Fonctions du curseur

ESC A Curseur en haut
ESC B Curseur en bas
ESC C Curseur à droite
ESC D Curseur à gauche
ESC H Curseur au coin supérieur gauche
ESC Y Localisation du curseur
<ligne+20H><col.+20H>

Effacer et éditer

ESC j Nettoyer l'écran
ESC E Nettoyer l'écran
ESC K Effacer jusqu'à la fin de la ligne
ESC J Effacer jusqu'à la fin de l'écran
ESC l Effacer la ligne entière
ESC L Insérer une ligne
ESC M Effacer une ligne

Configuration

ESC x4 Affiche un curseur-bloc
ESC x5 Eteint le curseur
ESC y4 Affiche un curseur-trait
ESC y5 Allume le curseur

Daniel Martin



« MÉTHODE ALGORITHMIQUE »

Nous introduisons ce mois-ci une nouvelle rubrique destinée à satisfaire les plus brillants d'entre vous en matière de programmation. Après deux années d'initiation au Z80, auquelles il faut ajouter une introduction au BIOS et une quantité non négligeable de Clips, vous devez être en mesure de réaliser des merveilles sur votre micro préféré. Cette rubrique se propose donc de reprendre vos dernières acquisitions pour construire des programmes ou des sous-routines qui vous aideront à améliorer vos performances informatiquestes (*). Nous profiterons de l'occasion pour discuter de méthode, d'algorithme et de compromis. Tous les langages de programmation sont succeptibles d'être utilisés ou bien cités en exemple. L'essentiel des applications sera cependant développé en assembleur, une certaine maîtrise du Z80 et du BIOS étant nécessaire pour profiter pleinement de nos propos.

CONSTITUTION D'UNE BIBLIOTHEQUE DE ROUTINE

Nous allons immédiatement commencer par nous constituer une petite bibliothèque de routines permettant d'afficher à l'écran des données numériques dans les quatre bases les plus courantes: binaire, octale, décimale et hexadécimale, puis sous forme de caractère ASCII.
Le micro-processeur ne travaille que sur des séries de chiffres binaires regroupés par paquets de huit pour former des octets. L'octet représente l'unité de traitement des données pour un processeur 8 bits comme le Z80 et par suite l'unité courante de représentation des nombres pour l'informaticien. Il est néanmoins commode de pouvoir afficher la valeur d'un octet dans différentes bases selon l'usage que l'on en fait. Le binaire montre l'état de chaque bit, le décimal permet la lecture aisée d'une variable s'échelonnant de 0 à 255, l'hexa présente une forme condensée sur deux chiffres et l'ASCII montre la correspondance en caractère (lettre ou ponctuation). C'est par cette dernière représentation, sans aucun doute la plus simple, que nous débuterons. Puisque le MSX dispose d'un jeu de caractère étendu, nous allons utiliser cette propriété pour accepter tous les codes compris entre 32 (20H) et 255 (FFH). Le résultat apparaît entouré de simples guillemets, signe qu'il s'agit bien d'une représentation ASCII (en fait ASCII étendue). Au cas où l'octet n'ait pas la valeur requise, il ne sera pas affiché, autrement il sera envoyé tel quel à l'écran.

```
ASCII:  LD      (HL),27H
        INC     HL
        LD      A,C
        CP      20H
        JR      C,CGRAPH
        LD      (HL),A
        INC     HL
CGRAPH: LD      (HL),27H
        RET
```

Dans tous les cas, le contenu de l'octet à afficher doit se trouver dans le registre C. L'envoi du résultat sous forme de chiffres (ici de caractères) en code ASCII s'effectue à partir de l'adresse pointée par HL. Ceci permet d'afficher les nombres à posteriori, sous forme de tableau, accolés à un message, etc. N'oubliez pas d'attribuer une valeur à ces deux registres avant d'exécuter la routine ci-dessus.

```
        LD      HL,ADRESS
        LD      C,NOMBRE
```

Après exécution, le registre HL pointera sur le dernier caractère (ici, ce sera toujours un guillemet).

CONVERSION EN BINAIRE

Passons à la conversion en binaire. Il s'agit cette fois-ci d'examiner chacun des huit bits et d'aller «redéposer» leur état (0 ou 1) sous la forme du caractère ASCII correspondant (30H ou 31H). Chaque bit doit être scruté un à un à l'aide d'une rotation ou d'un décalage à gauche. Le registre B sert de compteur à chaque rotation.

```
BINAIRE:
        LD      B,8
        LD      A,C
        OR      A
        JR      NZ,CHERI
        LD      (HL),'0'
        RET
CHERI:  DEC     A
        JR      NZ,BIBI
        LD      (HL),'1'
        RET
BIBI:   LD      A,'0' SHR 1
        RL      C
        RLA
        LD      (HL),A
        INC     HL
        DJNZ    BIBI
        LD      (HL),'B'
        RET
```

Les entrées sont toujours les mêmes que dans l'application précédente (A et HL). HL prend encore la valeur de l'adresse où est stocké le dernier caractère. Celui-ci est normalement un

« MÉTHODE ALGORITHMIQUE »

<B> pour indiquer que le nombre en question a été converti en binaire. Seule exception: si le nombre vaut 0 ou 1. Dans ce cas peu importe la base dans laquelle il est restitué. La commande SHR utilisée à la ligne BIBI est une commande puissante et très pratique du macro assembleur de Microsoft. Elle indique que l'accumulateur prendra la valeur (déterminée à l'assemblage) du caractère <0> décalé d'un bit vers la droite **(SHR=SHIFT RIGHT)**, soit 18H.

CONVERSION HEXA

Abordons la conversion hexa. Il faut cette fois séparer notre octet en deux quartets et en extraire le caractère correspondant: 0-9, A-F. Le premier à subir ce traitement est le quartet de poids fort, amené à droite par quatre décalages successifs.

```
HEXA:   LD   A,C
        CP   8
        JR   C,HEXA2
        CP   10
        JR   C,HEXA4
        RRA
        RRA
        RRA
        RRA
        AND  0FH
        CP   10
        JR   C,HEXA3
        ADD  A,'A'-10-'0'
        LD   (HL),'0'
        INC  HL
HEXA3:  ADD  A,'0'
        LD   (HL),A
        INC  HL
        LD   A,C
        AND  0FH
        CP   10
        JR   C,HEXA4
        ADD  A,'A'-10-'0'
HEXA4:  ADD  A,'0'
        LD   (HL),A
        INC  HL
        LD   (HL),'H'
        RET
HEXA2:  OR   '0'
        LD   (HL),A
        RET
```

Plutôt que de tester le dépassement de la valeur 9, il aurait été possible de créer un tableau contenant les seize caractères hexa et de lui affecter un pointeur indexé sur la chiffre lui-même. Légèrement plus rapide à l'exécution, cette autre solution apporte en fait bien peu de choses. Elle est surtout rendue peu pratique à programmer avec un Z80, dépourvu de registre d'indexation automatique sur une adresse. Cette technique sera pourtant utilisée dans la conversion en décimal mais pour une autre raison. Utilisée à deux reprises, la séquence de test de dépassement du chiffre 9 peut être placée en sous-programme (aucun intérêt pour une séquence si courte, répétée seulement deux fois: cela ferait surtout ralentir inutilement l'exécution).

CONVERSION EN OCTAL

La conversion en octal présente peu d'intérêt en pratique. Je vous la livre telle quelle (rappelons que l'octal est la base 8, donc 1 chiffre représente 3 bits, soit une valeur de 0 à 7). Pour un nombre inférieur à huit, l'exécution est renvoyée vers HEXA2. Celui-ci devra donc être également présent dans le source. Le dépassement de 100 octal (64) est pris en compte séparément de façon à simplifier le traitement du cas « C<64 » et ainsi que de gagner en rapidité.

```
OCTAL:  LD   A,C
        LD   B,A
        CP   8
        JR   C,HEXA2
        CP   100O
        JR   C,OCTAL1
        LD   A,'0' SHR 2
        RL   C
        RLA
        RL   C
        RLA
        LD   (HL),A
        INC  L
OCTAL2: LD   A,'0' SHR 3
        RL   C
        RLA
        RL   C
        RLA
        RL   C
        RLA
        LD   (HL),A
        INC  L
        LD   A,B
        AND  7
        OR   '0'
        LD   (HL),A
        INC  L
        LD   (HL),'O'
        RET
OCTAL1: RL   C
        RL   C
        JR   OCTAL2
```

« MÉTHODE ALGORITHMIQUE »

CONVERSION AU FORMAT DECIMAL

Il nous reste à écrire le morceau le plus intéressant: la conversion au format décimal. Une méthode stupide mais très simple à réaliser consiste à utiliser l'ajustement décimal DAA. Il suffit alors de décrémenter l'octet dans une boucle (le placer dans B et utiliser DJNZ) contenant l'incrémentation du registre accumulateur, systématiquement réajusté. Il faut aussi tester le débordement en cas de valeur supérieure à 100 (64H). Ici, nous allons choisir la méthode que l'on pratique mentalement: isoler les bits positifs et leur affecter un équivalent décimal, en les additionnant à chaque fois. Abordons la pratique:

```
DECIMAL: LD     A,C
         CP     10
         JR     C,HEXA2
         CP     200
         JR     C,DEC2
         LD     (HL),'2'
         INC    HL
         JR     DEC3
DEC2:    CP     100
         JR     C,DEC3
         LD     (HL),'1'
         INC    HL
DEC3:    LD     DE,VALDCB
         EX     DE,HL
         XOR    A
         LD     B,8
DEC4:    RR     C
         JR     NC,DEC5
         ADD    A,(HL)
DAA
DEC5:    INC    HL
         DJNZ   DEC4
         EX     DE,HL
         LD     C,A
         RRA
         RRA
         RRA
         RRA
         AND    0FH
         ADD    A,'0'
         LD     (HL),A
         INC    HL
         LD     A,C
         AND    0FH
         ADD    A,'0'
         LD     (HL),A
         RET
VALDCB:  DB     1,2,4,8,16H,32H,64H,28H
```

Vous avez certainement remarqué que l'idée de base a été largement optimisée: renvoi à HEXA2 si le nombre est inférieur à 10 (il doit figurer dans le source pour être assemblé). Le dépassement du 100 et du 200 prend quelques lignes mais permet de gagner du temps à l'exécution: ce n'est pas la concision que l'on recherche mais la performance et la qualité de présentation. Le registre double DE a été mobilisé pour servir de pointeur à la table de correspondance position/valeur décimale du bit. Remarquez que celle-ci contient un 28H et non un 128H comme dernier octet car le chiffre des centaines a déjà été calculé et mémorisé dans le cas où il est existe (non nul).

Vous disposez maintenant de petites routines performantes pour présenter correctement des octets. Leur principal intéret est leur souplesse d'emploi: les résultats s'insèrent d'eux-même en mémoire à l'emplacement choisi. En sortie d'exécution le registre HL pointe automatiquement sur le dernier caractère. Si vous souhaitez visualiser les résultats pour les contrôler instantanément, utiliser une boucle du genre:

```
DISPLAY:
         LD     A,(HL)
         OR     A
         RET    Z
         CALL   CHRPUT
         INC    HL
         JR     DISPLAY
```

Où CHRPUT correspond au point d'entrée du BIOS situé en $A2 et qui envoie à l'écran le caractère codé dans A. Prenez garde à bien réinitialiser HL sur le premier caractère ASCII du nombre à afficher. Celui-ci doit se terminer par un zéro pour stopper la boucle. Il faut pour cela rajouter les deux lignes suivantes après chaque appel à une routine de conversion:

```
         INC    HL
         LD     (HL)
```

Deux sujets seront prochainement débattus dans cette rubrique:
- exemple pratique de détournement des Hooks: remplacement des messages d'erreur en anglais du BASIC par leurs équivalents en français.
- Réalisation d'un copieur de disquettes, fonctionnant secteur par secteur avec un seul lecteur et sachant utiliser au mieux l'espace mémoire disponible (32, 64, 128, 256K).
(*) Encore un vocable né de l'imagination débordante de MICROS MSX.

Frédéric Laudet



« Trucs en vrac... »

UN PEU DE TOUT

Pour empêcher que l'on puisse lister vos programmes, essayez ces POKES:

POKE &H8002,255 : POKE &H8003,255

Pour tester la présence de l'imprimante faites donc:

IF INP(&H90)=255 then PRINT"imprimante non connectée"

GROS TITRE

Ce clip est extrait du programme Mission de Keli Wong présent sur la cassette Listing N° 9 (disquette Listing N° 6). Il permet d'afficher un titre quelconque en caractères géants dans le mode graphique 2. Son principe est simple mais cependant très astucieux: il commence par afficher le texte en question dans un coin par un **PRINT #1 (SCREEN 2)** en couleur noir sur fond transparent, donc également noir dans le cas présent. Celui-ci reste invisible pour le spectateur et cependant bien présent pour le MSX qui n'a plus qu'à aller «scruter» l'emplacement de ses pixels à l'aide de l'instruction POINT(L,I). Chaque fois que l'un d'entre eux est détecté, un pavé correspondant est créé par un DRAW dans la couleur souhaitée. Celle-ci a été définie pour chaque barre horizontale à ligne 80.

```
40 COLOR 1,0,0:SCREEN 2
70 OPEN"GRP:" FOROUTPUTAS#1
80 DATA 4,5,10,10,11,9,8
90 FOR I=0 TO 6:READ C(I):NEXT I
160 FORI=0TO16:PRESET(I*6,0):PRINT#1,MID$
    ("MICROS MSX",I+1,1) :NEXT
200 COLOR 2
210 FOR I=0 TO 7:FOR L=0 TO 59
220 IF POINT(L,I)=1 THEN
PRESET(30+L*3,10+I*5):DRAW"C=C(C);
R3DL3DR3"
230 NEXT:C=C+1:NEXT
260 GOTO 260
```

Hauteur du texte
Position du texte en partant de la gauche
longueur du texte

TOUJOURS VRAI

X Y=INT(X/Y)

COPIE D'ECRAN

La sous-routine suivante vous permet de diposer d'une copie d'écran en BASIC quand vous le désirez en appuyant simplement sur la lettre p minuscule.

```
60000 ON INTERVAL = 100 GOSUB 60020
60010 INTERVAL ON : RETURN
60020 IF INKEY$="p" THEN 60030 ELSE RETURN
60030 FOR N=0 TO 959
60040 LPRINT CHR$(VPEEK(N));
60050 M=M+1
60060 IF M<40 THEN NEXT ELSE M=0 : LPRINT :
NEXT
60070 RETURN
```

Initialisez la routine au départ par un **GOSUB 60000**

DIALOGUE PC/MSX

Pour les possesseurs d'un RS232 voici le programme minimum qui permet de dialoguer **comme un terminal** avec un PC en mode IBM en partant d'un MSX.

```
10 OPEN"COM1:1200,N,8,1,RS,CS,DS,CD" AS #1
20 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 20
30 PRINT 1,A$ : PRINT A$
40 GOTO 20
```

```
10 OPEN"COM1:1200,N,8,1,RS,CS,DS,CD" AS #1
20 A$=INPUT$(1,1)
30 PRINT A$;
40 GOTO 20
```

« Trucs en vrac... »

MSX1 OU MSX2?

Peut-être vous êtes vous déjà demandé comment un programme peut différencier un MSX1 d'un MSX2. Je m'explique: si, par exemple, un logiciel doit pouvoir exploiter le mode 80 colonnes des MSX2 pour une meilleure clarté dans la présentation, ou bien utiliser l'horloge en temps réel quand elle existe, mais seulement si elle existe. Certes, il y a mille et une façons de le savoir: provoquer une erreur sous BASIC en exécutant une instruction spécifique, en ayant préalablement pris soin d'effectuer un ON ERROR, ou encore en testant le



plafond de la mémoire vidéo. Vous m'avez compris, toutes ces bidouilles infâmes et stupides sont bien inutiles quand on sait que l'adresse 2D hexa contient 1 dans le cas d'une ROM MSX2, et seulement MSX2. La reconnaissance peut aussi bien s'effectuer sous BASIC:

IF PEEK(&H2D)=1 THEN? «j'ai un MSX2»
qu'en langage machine:

```
LD      A,($2D)
DEC     A
JP      Z,MSX2
```

PAS D'ASCII, QUI?

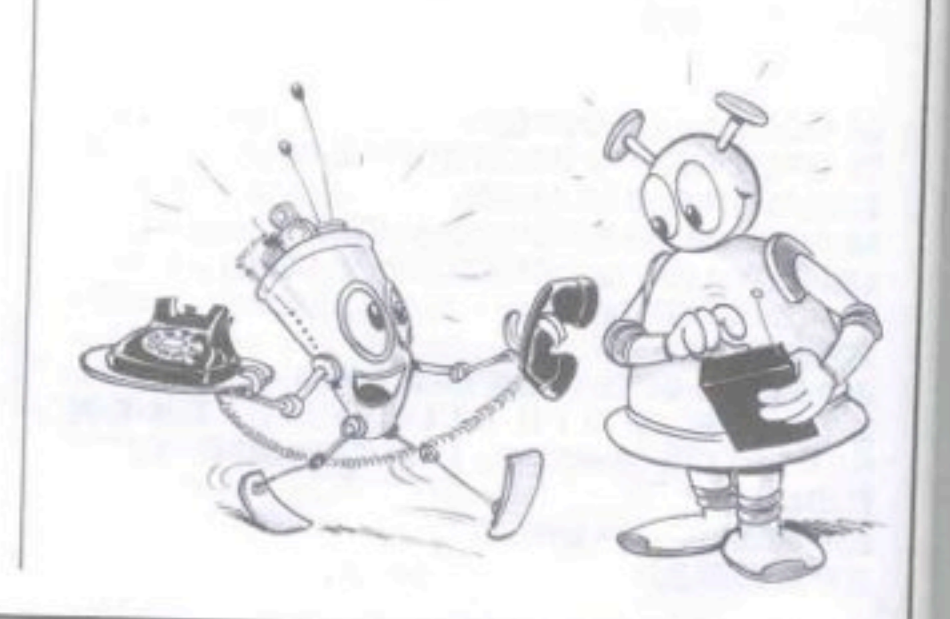
Certains caractères graphiques se trouvent codés sur deux octets. Pour les afficher, il faut donc envoyer le code de préfixe (1) puis le code du caractère. Ceci peut se faire en Basic par:

PRINT CHR$(1) + CHR$(n)

où «n» est compris entre 65 et 95.

LE N° QUE VOUS AVEZ DEMANDE...

Voici un programme en assembleur capable de composer un numéro de téléphone à 8 chiffres! Ce programme, dû à monsieur Christian Braut, utilise la commande moteur du lecteur de cassettes qui, reliée aux fils bleus et blancs situés dans votre prise téléphonique, simule le décrochage du combiné et l'appel de votre correspondant. L'utilisation du programme est fort simple: après avoir lancé son exécution (le point d'entrée se trouve en 9000H), tapez le numéro à appeler, puis le délai d'appel programmable de 0 à 99 minutes. L'ordinateur raccrochera automatiquement une minute après l'appel. Une pression sur <ESC> ramène à tout moment au début du programme.



« Trucs en vrac... »

```
        ORG     9000H
DEBUT   LD      A,9
        OUT     (0ABH),A
        LD      A,20H
        LD      (0FCAAH),A
        LD      A,28H
        LD      (0F3B0H),A
        CALL    9CH
        CALL    0C3H
        CALL    0CCH
        LD      SP,0FFFFH
        LD      HL,800H
        LD      DE,1BBFH
        LD      BC,0FFFFH

RVIDEO  LD      A,(DE)
        CPL
        CALL    4DH
        INC     HL
        INC     DE
        DEC     BC
        LD      A,B
        CP      0F8H
        JR      NZ,RVIDEO

TEXTE   LD      HL,LIGNE1
        LD      DE,0AFH
        LD      BC,0AH
        CALL    5CH
        LD      HL,LIGNE2
        LD      DE,121H
        LD      BC,16H
        CALL    5CH
        LD      HL,LIGNE3
        LD      DE,199H
        LD      BC,16H
        CALL    05CH
        LD      HL,LIGNE4
        LD      DE,260H
        LD      BC,18H
        CALL    05CH
        LD      HL,LIGNE5
        LD      DE,2BEH
        LD      BC,7
        CALL    5CH
        LD      A,9
        OUT     (0ABH),A
        JP      NUMBER

NUMBER  LD      HL,267H
        LD      B,8
        CALL    LECT
        CP      1BH
        JR      Z,DEBUT
        JP      HOUR

LECT    CALL    9FH
        CP      1BH
        RET     Z
        CP      30H
        JR      C,NON
        CP      3AH
        JR      NC,NON
        JP      OUI

NON     INC     B
        JP      FIN

OUI     CALL    4DH
        INC     HL

FIN     DJNZ    LECT
        RET

HOUR    LD      HL,277H
        LD      BC,201H
        CALL    LECT
        CP      1BH
        JP      Z,DEBUT

CTR     LD      D,30H
        LD      E,D
        LD      A,D
        LD      HL,2C7H
        CALL    4DH
        INC     HL
        CALL    4DH
        LD      HL,277H
        CALL    4AH
        LD      B,A
        INC     HL
        CALL    4AH
        LD      C,A

COUNT   LD      A,B
        CP      D
        JR      NZ,DIFF
        LD      A,C
        CP      E
        JR      Z,CALL

DIFF    LD      A,E
        CP      39H
        JR      NZ,NOT9
        LD      E,2FH
        INC     D
```

« Trucs en vrac... »



```
NOT9      PUSH   BC
          LD     BC,2C9H

BCLE1     CALL   TEMPO
          CALL   CLS
          DEC    BC
          LD     A,B
          OR     A
          JR     NZ,BCLE1
          POP    BC
          LD     HL,002C7H
          LD     A,D
          CALL   4DH
          INC    E
          LD     A,E
          INC    HL
          CALL   4DH
          JP     COUNT

CLS       PUSH   AF
          IN     A,(0A9H)
          AND    0F0H
          OR     7
          OUT    (0AAH),A
          IN     A,(0A9H)
          AND    4
          JP     Z,DEBUT
          POP    AF
          RET

TEMPO     LD     HL,35FFH

BCLE2     DEC    HL
          LD     A,H
          OR     A
          JR     NZ,BCLE2
          RET

CALL      LD     A,8
          OUT    (0ABH),A
          LD     B,30H
LIGNE     CALL   TEMPO

DJNZ      LIGNE
          LD     HL,00267H
          LD     B,8

DEBLEC    PUSH   BC
          PUSH   HL
          CALL   4AH
          SUB    30H
          OR     A
          JR     NZ,PAS10
          LD     A,0AH

PAS10     LD     B,A

MOFF      LD     A,9
          OUT    (0ABH),A

WAITOF    LD     HL,1FFFH
          CALL   BCLE2

MON       LD     A,8
          OUT    (0ABH),A

WAITON    LD     HL,1AFFH
          CALL   BCLE2
          DJNZ   MOFF
          LD     B,4

ENTRE2    CALL   TEMPO
          DJNZ   ENTRE2
          POP    HL
          POP    BC
          INC    HL
          DJNZ   DEBLEC
          LD     BC,2C9H

BCLE3     CALL   TEMPO
          DEC    BC
          LD     A,B
          OR     A
          JR     NZ,BCLE3
          JP     DEBUT
LIGNE1    DB     'AUTO CALL'
LIGNE2    DB     'STARING LDIR AND DJNZ'
LIGNE3    DB     'WITH MICRO-MSX 1987'
LIGNE4    DB     'NUMBER TIME '
LIGNES5   DB     'COUNTER'
          END
```



MEMOSOFTS

Nous avons déjà testé plus de 200 logiciels MSX.

Voici un récapitulatif de tous les tests de logiciels que nous vous présentons dans nos magazines depuis plus de deux ans. Vous pouvez les retrouver dans les magazines STANDARD MSX N° 1, N° 2 et N° 3, MICROS MSX N° 4, N° 5, N° 6, N° 7, N° 8 et N° 9 ainsi que dans les N° 1, N° 2, N° 3 de MICROS ID. Chaque tableau indique la note globale que le logiciel a obtenu ainsi que son éditeur et le numéro dans lequel il a été testé.

LES NUMEROS UN (de 20/20 à 15/20)

TITRE	EDITEUR	NOTE	NUMERO
ALDS	Microsoft	18	MSX N° 7
ALIEN 8	Ultimate	18	MSX N° 5
ANTARTIC ADVENTURE II	Konami	19	ID N° 2
BOULDER DASH 1	Orpheus	18	MSX N° 9
BRIDGE	Nice Ideas	15	MSX N° 5
CALCUL	Hal	15	MSX N° 1
CHAMP	P.S.S.	16	MSX N° 7
EGGERLAND MYSTERY N° 1	Hal	15	MSX N° 6
GALAGA	Namco	18	MSX N° 3
GOONIES	Konami	15	MSX N° 8
GRAPHIC EDITOR	Hal	20	MSX N° 7
GRAPHIC MASTER	Sony	16	MSX N° 5
HARVEY SMITH SHOW JUMPER	Team/Sanyo	16	MSX N° 5
HOLE IN ONE PRO	Hal	16	MSX N° 6
HYPER SPORTS 1	Konami	15	MSX N° 2
HYPER SPORTS 2	Konami	15	MSX N° 2
ILLUSIONS	Nice Ideas	16	MSX N° 3
KINGS'VALLEY	Konami	15	MSX N° 5
KNIGHT LORE	Ultimate	17	MSX N° 5
KNIGHTMARE	Konami	18	MSX N° 6
KONAMI'S TENNIS	Konami	15	MSX N° 1
KUNG FU 2	Konami	17	MSX N° 6
LAYDOCK	Sony	15	ID N° 1
LODE RUNNER	Sony	18	MSX N° 3
MACRO-HIT	Infogrames	15	MSX N° 7
MT-BASE	Micro Techno.	19	MSX N° 4
MUE	Hal	17	MSX N° 6
MULTITEXT	Dimsoft	17	MSX N° 4
MUSIC STUDIO	Sony	19	MSX N° 6
MUSIX	Aackosoft	17	MSX N° 6
NIGHTSHADE	Ultimate Soft	15	MSX N° 7
PING-PONG	Konami	15	MSX N° 4
PSYCHEDELIA	Lamasoft	19	MSX N° 4
PYRO-MAN	Nice Ideas	15	MSX N° 3
ROLLER BALL	Hal	18	ID N° 1
TURBO PASCAL	Fraciel	17	MSX N° 6
TURMOIL	Sirius	15	MSX N° 1
VAMPIRE KILLER	Konami	19	MSX N° 8
WORLD GOLF	Sony	16	ID N° 1
YIE AR KUNG FU II	Konami	17	MSX N° 6
ZAXXON	Electric Soft	15	MSX N° 2

LES OUTSIDERS (de 14/20 à 11/20)

TITRE	EDITEUR	NOTE	NUMERO
AACKOTEXT	Aackosoft	14	MSX N° 4
AFFAIRE VERA CRUZ	Infogrames	13	ID N° 2
ALPHA BLASTER	Aackosoft	11	MSX N° 8
ANTARTIC ADVENTURE I	Konami	12	ID N° 2
ATHLETIC LAND	Konami	14	MSX N° 4
BASE-BALL	Konami	12	MSX N° 5
BLAGGER	Alligata	12	MSX N° 6
BOOGA BOO THE FLEA	Quicksylva	13	MSX N° 4
BOULDER DASH 2	Orpheus	14	MSX N° 9
BOXING	Konami	12	MSX N° 5
BUCK ROGERS	Electric Soft	13	MSX N° 2
CHILLER	Mastertronic	13	MSX N° 4
CHOCK'N POP	Electric Soft.	13	MSX N° 7
CHORO Q	Electric Soft.	13	MSX N° 8
CIRCUS CHARLIE	Konami	11	MSX N° 6
CONGO BONGO	Electric Soft	11	MSX N° 2
COQ'INN	Vifi-Nathan	12	MSX N° 5
DECATHLON	Activision	11	MSX N° 2
DUNKSHOT	Hal	13	ID N° 3
EDDY II	Hal	14	MSX N° 1
ERIC AND THE FLOATERS	Kuma	13	MSX N° 5
FLIGHT DECK	Aackosoft	14	MSX N° 8
GUN FRIGHT	Ultimate	12	MSX N° 8
H.E.R.O.	Activision	13	MSX N° 3
HOLE IN ONE	Hal	13	MSX N° 6
HYPER RALLYE	Konami	13	MSX N° 5
HYPER SPORTS 3	Konami	13	MSX N° 6
INSPECTEUR Z	Hal	13	MSX N° 9
INTERIEUR	Miéva	14	MSX N° 1
INTRODUCTION A LA MUSIQUE	Vifi	13	MSX N° 6
JET FIGHTER	Aackosoft	12	MSX N° 8
KNIGHT TYME	Mastertronic	14	ID N° 2
LA GESTE D'ARTILLAC	Infogrames	14	MSX N° 6
LE MINAUTORE	Hatier	14	MSX N° 4
L'HERITAGE	Infogrames	14	ID N° 3
MAGICAL KID WIZ	Sony	14	ID N° 1
MASTER OF THE LAMPS	Activision	14	MSX N° 5
MAXIMA	P.S.S.	11	MSX N° 2

MEMOSOFTS

MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	Cobra Soft	14	ID N° 1
MICRO-PROCESSEUR	Vifi	12	MSX N° 7
MONKEY ACADEMY	Konami	11	MSX N° 7
MOLECULE MAN	Mastertronic	12	ID N° 1
MX-MATH	AP-Soft	11	MSX N° 4
MX-TEXT	AP Soft	12	MSX N° 4
NEMESIS	Konami	14	ID N° 1
OCTOPUSS	Miéva	14	MSX N° 3
PAST-FINDER	Activision	11	MSX N° 4
PAY LOAD	Sony	13	MSX N° 6
PICTURE PUZZLE	Hal	13	MSX N° 1
PIPPOLS	Konami	13	MSX N° 6
PITFALL II	Activision	12	MSX N° 1
PLANETE MOBILE	Hal	13	MSX N° 9
POLICE ACADEMY	Eaglesoft	12	MSX N° 9
REGATES	Philips	12	ID N° 1
ROAD FIGHTER	Konami	13	MSX N° 3
SKRAMBLE	Aackosoft	12	MSX N° 7
SOCCER	Konami	12	MSX N° 5
SOFT-CALC	AP Soft/Philips	13	MSX N° 9
SPRITES MAN (ID MAN)	Miéva	12	MSX N° 1
STOP THE EXPRESS	Kuma	13	MSX N° 5
SWEET ACORN	Electric Soft.	13	MSX N° 7
TAROT	Nice Ideas	14	MSX N° 5
TAWARA	ASCII	14	MSX N° 2
THE WAY OF THE TIGER	Gremlins Graphic	13	MSX N° 9
TNT	Infogrames	14	MSX N° 9
TRACKFIELD N° 1	Konami	14	MSX N° 2
TRACKFIELD N° 2	Konami	14	MSX N° 2
XYZOLOG	Taito	14	MSX N° 7
YIE AR KUNG FU I	Konami	14	MSX N° 3
ZAKIL WOOD	Mr Micro	13	MSX N° 8

LES BANALITES (de 10/20 à 06/20)

TITRE	EDITEUR	NOTE	NUMERO
BACKGAMMON	Sony	09	MSX N° 4
BANCO GEST	Infogrames	10	MSX N° 1
BATTLE CROSS	OEC	07	MSX N° 7
BOMBERMAN	Hudson Soft	08	MSX N° 5
CHALLENGER	Cobra Soft	10	MSX N° 1
COASTER RACE	Sony	09	ID N° 1
COMPILATION MSXPRA	Alligata	07	MSX N° 7
COMPUTER BILLARDS	Konami	10	MSX N° 7
COURS DE SOLFEGE SUR MSX	Techni-Musique	10	MSX N° 6
CRAZY TRAIN	Konami	09	MSX N° 7
DAVID II	ASCII	07	MSX N° 4
DISC WARRIOR	Alligata	07	ID N° 1
FLIGHT PATH 734	Anirog	07	MSX N° 2
FORMULA 1	Mastertronic	10	MSX N° 8
FOOTBALL MANAGER	Prism	09	MSX N° 9
FRUITY FRANK	Kuma	09	MSX N° 6
GALAXIA	Kuma	08	MSX N° 6
GREEN BERET	Konami	10	MSX N° 8
HOLD FAST	Kuma	07	MSX N° 6
ICE	Eaglesoft	07	ID N° 1
JET BOMBER	Aackosoft	08	MSX N° 6
JOURNEY TO THE CENTRE OF THE EARTH	Bug Byte	09	ID N° 3
KEYSTONE KAPERS	Activision	07	MSX N° 6
KUBUS	Kuma	07	MSX N° 3
MACADAM BUMPER	Ere Informatique	07	MSX N° 8
MANDRAGORE	Infogrames	10	MSX N° 3
MASTER VOICE-WORDSTORE	Aackosoft	10	MSX N° 6
MIDNIGHT BROTHER	Sony	07	ID N° 1
NORTH SEA HELICOPTER	Aackosoft	09	MSX N° 7
ODIN	Loriciel	10	MSX N° 7
OH NO!	Aackosoft	08	MSX N° 5
OMEGA PLANETE INVISIBLE	Infogrames	10	MSX N° 7
ORTHOCRACK	Hatier	08	MSX N° 4
PINEAPPLIN	ASCII	07	MSX N° 2
PUNCHY	Mr Micro	08	MSX N° 1
Q-BERT	Konami	10	MSX N° 9
RAMBO SPECIAL	Hal	10	MSX N° 9
RED LIGHTS OF AMSTERDAM	Eaglesoft	10	MSX N° 8
SENJYO	Tehkan	06	MSX N° 2
SHNAX	Kuma	05	MSX N° 3
SKY JAGUAR	Konami	09	MSX N° 4
SLAP-SHOT	Anirog	06	MSX N° 4
SNAKE IT	Eaglesoft	10	ID N° 2
SOFT MANAGER	AP Soft/Philips	08	MSX N° 9
SPECIAL OPERATION	Lothlorien	09	MSX N° 6
STAR AVENGER	Kuma	08	MSX N° 6
SUPER TENNIS	Takara	09	MSX N° 2
TIME BANDIT	P.S.S.	09	MSX N° 1
TURBOAT	ASCII	08	MSX N° 1
TWIN BEE	Konami	09	ID N° 1
VALKYR	Gremlin Graphics	10	ID N° 1
VESTRON	Gremlin Soft	07	ID N° 3
WINTER EVENTS	Anco Sofware	06	MSX N° 9
ZEN	Kuma	07	MSX N° 7

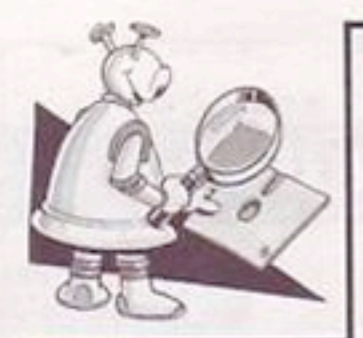
LES ERREURS...

TITRE	EDITEUR	NOTE	NUMERO
ALPHA SQUADRON	Ag. Corp.	04	MSX N° 7
AUTOROUTE	Infogrames	01	MSX N° 3
BINARY LAND	Kuma	03	MSX N° 3
BOARDELLO	Bubble Bus	03	MSX N° 6
BRIDGE	Kuma	03	MSX N° 5
CARNET D'ADRESSES	Sprites	00	MSX N° 4
CASTLE COMBAT	Spectravideo	00	MSX N° 4
CONTRACT BRIDGE	Alligata	04	MSX N° 5
CRAZY GOLF	Mr Micro	00	MSX N° 6
DEATH VALLEY GOLD RUSH	Kuma	05	MSX N° 6
DROME	Aackosoft	03	MSX N° 8
DOG FIGHTER	Kuma	04	MSX N° 6
EDDY KIDD JUMP CHALLENGE	Martech	05	MSX N° 5
FIRE RESCUE	Kuma	02	MSX N° 3
GRIDTRAP	Life Wire	04	MSX N° 5
HELI-TANK	ASCII	03	MSX N° 3
HERCULE	Infogrames	05	MSX N° 2
HOT SHOE	Eclipse Soft.	05	MSX N° 5
HOPPER	Aackosoft	04	MSX N° 5
HUMPHREY	Mr Micro	01	MSX N° 1
HUNTER KILLER	Kuma	04	MSX N° 6
INFINI	Radarsoft	04	MSX N° 9
KICK IT	Aackosoft	05	MSX N° 5
L'INFINI	Philips	05	MSX N° 9
MAC ATTACK	Aackosoft	05	MSX N° 8
MUSIC MAESTRO	Kuma	01	MSX N° 6
PANIC JUNCTION	Morwood Software	03	MSX N° 6
SHNAX	Kuma	05	MSX N° 3
SPACE BUSTERS	Aackosoft	01	MSX N° 4
SUPER BOWL	Budgle	05	MSX N° 5
SUPER STAR CHALLENGE	Martech	05	MSX N° 6
TELKIT	Infogrames	04	MSX N° 9
3D KNOCK-OUT	Alligata	04	MSX N° 6
TRAFFIC	Sony	03	ID N° 1

OCTOPUSS MODE D'EMPLOI

Octopuss est un jeu d'action écrit 100% en langage machine. Il est compatible MSX1 et 2 à partir de 32K RAM, avec ou sans lecteur de disquettes. Deux versions sont présentes sur la cassette ou la disquette: une française et une anglaise. Sa grande originalité réside dans la possibilité de faire varier à volonté les caractéristiques de chaque tableau. Grâce à un éditeur de tableau proprement dit, on peut redéfinir la position des échelles et un éditeur de paramètres vous permet d'agir sur chacun des huit tableaux en mémoire. Vitesse générale, nombre de pieuvres, efficacité des trous, facilité à prendre une échelle, tonalité de la musique sont quelques exemples d'éléments laissés au choix du joueur. Ces données peuvent ensuite être archivées sur une cassette, incluant le high-score et le nom de son détenteur. Une série de sept enregistrements de tableaux est d'ailleurs fournie en exemple dans la version cassette. Toutes les manipulations à travers les menus et les deux éditeurs peuvent être entièrement effectuées à l'aide d'une manette de jeu ou du clavier. Au cours des parties à deux joueurs, les deux manettes fonctionnent à tour de rôle, tandis que le clavier reste actif à tout moment. En fait, toutes les combinaisons clavier/manettes sont possibles, pour un ou deux joueurs.

- Pour stopper momentanément le jeu: **STOP**
- Pour abandonner la partie en cours: **CTRL + STOP**
- On peut éteindre la musique d'accompagnement et ne laisser que les bruitages.
- Une vie supplémentaire vous est offerte à l'issue de chaque cycle de huit tableaux.
- Le score dépend d'une part de la distance de chute des pieuvres et d'autre part du bonus restant quand la dernière s'est écrasée.



A LA LOUPE

T.N.T.

Editeur: Infogrames
Configuration: MSX2 uniquement
Support: disquette 3« 1/2
Parution: juin 87

Note globale: 14/20

Graphisme: 18 Animation: 9

Son: 17

Intérêt: 10

Les vacances d'été battent leur plein en cette période de l'année. Vos amis vous ont malheureusement laissé tomber, ils ont décidé de partir sur les plages baignées de soleil. Bien décidé à ne pas rester moisir dans votre atelier, vous chaussez vos bottes, enfilez votre sac à dos et rejoignez le départ du GR le plus proche. Le parcours s'annonce passionnant, riche de découvertes et d'enseignements.
La première étape s'avère difficile. Les pluies diluviennes qui se sont abattues sur la région rendent le sol marécageux. Vous prenez une longue inspiration et engagez votre longue et exténuante marche. Les quelques plantes aquatiques parsemant le chemin vous obligent à effectuer de pénibles détours. Vous croisez de parts et d'autres, des campeurs un peu agités. Certains courent dans tous les sens, d'autres vous regardent passer d'un sale oeil.

L'un d'eux vous tourne négligemment le dos pour se soulager dans les roseaux. Aucune éducation... Soudain, un remous à la surface de l'eau fixe toute votre attention. Vous restez un instant figé, les yeux rivés sur l'ondulation qui se rapproche. D'un geste souple et rapide, vous saisissez un couteau, offert jadis par votre petite amie et avec la vivacité de l'éclair (que vous attribuez à un entraînement intensif aux jeux vidéo), vous coupez d'un coup le cou (*) d'un magnifique python. Impressionné par les couleurs vives de ses écailles, vous décidez de le ramener à votre dulcinée pour qu'elle s'en fasse un sac à main. Très fier de votre prise, vous repartez en quête d'un endroit plus paisible et surtout plus sec.

UN JOUR PLUS TARD...

Enfin la forêt tropicale. Une vraie jungle! Votre progression s'en trouve sérieusement ralentie par la végétation très dense. D'un pas toujours alerte, vous franchissez sans trop de problèmes les nanoréseaux de lianes. Quelques flaneurs se promènent discrètement. Cachés sous la voûte de végétation envahissante ou faisant leur besoin naturel au pied d'un tronc bordé de fougères, ils sont parfaitements camouflés et se fondent impeccablement à l'environnement. Un groupe d'excités chasse les babouins à la carabine: on ne s'étonne donc guère que l'ambiance soit électrique. Les premiers vestiges d'une civilisation décadente se dressent maintenant devant vous, signe que l'étape se termine enfin. Vivement la plaine...

PETITES ANNONCES DE DERNIERES HEURES...

28-Recherche grand clavier musical YAMAHA YK-20 d'occasion au prix d'env. 800 à 1 000 F + lecteur de disquettes MSX 3" 1/2 au prix d'env. 600 F, vends YASHICA MSX1. Demandez le soir Jean-Pierre au 37 36 50 37.

30-Vends logiciels MSX (PX inter.) Liste et prix sur simple demande adressée à: Besson Stéphane, Gattigues Aigaliers, 30700 UZES. Tel.66 22 25 65.

31-Vends 12 jeux MSX + Plan de Sorcery + 5 programmes + Vends 7 jeux pour ATARI 2600. Contacter: Beau Frédéric, av. des Chevaliers de Saint Germain La Valade, 31380 MONTASTRUC LA CONSEILLERE. Tel. 61 84 43 54.

60-Recherche Masterdames logiciel, règles françaises, pour MSX, l'achète ou l'échange contre plusieurs jeux. Tognola Jean-Marie, 49 av. du Gen. Leclerc, 60930 BAILLEUL SUR THERAIN. Tel. 44 03 21 42.

62-Vends VG 8020 + 30 K7 + 9 cartouches + lecteur K7 1000 F. Echange logiciels MSX 1 et 2 sur Disk + Jeux CBM64 Disk. Trognon Olivier, 33 route nationale, 62420 BILLY MONTIGNY. Tel. 21 20 26 73 (après 19 h)

77-A vendre (Prix à débattre): Synthé SFGO1 et connecteur YAMAHA: 1000 F Logiciels YAMAHA YRM 101 (cartouches): 100 F + YRM 102: 100 F + YRM 104: 120 F. LOGO Philips (cartouche): 800 F + Kuma Forth (disque): 300 F + Odin. Ass. Dess. (cassette): 150 F + Devpac 80 (disque): 300 F + Graphic Master (cartouche): 250 F + Multitext (cartouche): 400 F + Livres: Le Bios 500 F, Trucs et Astuces 100 F, Livre du MSX 50 F, Assembleur et Périphériques 60 F + Trackball 400 F + Cordon imprimante MSX 90 F. Cordon Dominique Tel. 60 72 29 01.

92-Vends jeux, manettes, livres, disquettes, programmes et jeux pour MSX PHILIPS, le tout 1000 F à débattre. Quentin Sylvie, Tel. 43 34 00 64

Cherche contacts pour échange programmes sur disk pour MSX 2 et 1 (Logithèque très importante: 650) Pas sérieux s'abstenir. Contacter, Sanz Praena Luis Andres, Alfonso I, 28, 50003 ZARAGOZA ESPANA.

A LA LOUPE

LE LENDEMAIN...

Après une nuit courte mais sans le moindre spot lumineux, vous êtes prêt à affronter une nouvelle marche. Les courbatures et les ampoules contractées la veille, vous donnent quelques soucis: votre trousseau d'urgence contenant pommade, désinfectant et aspirine a été dérobé par un singe malicieux.

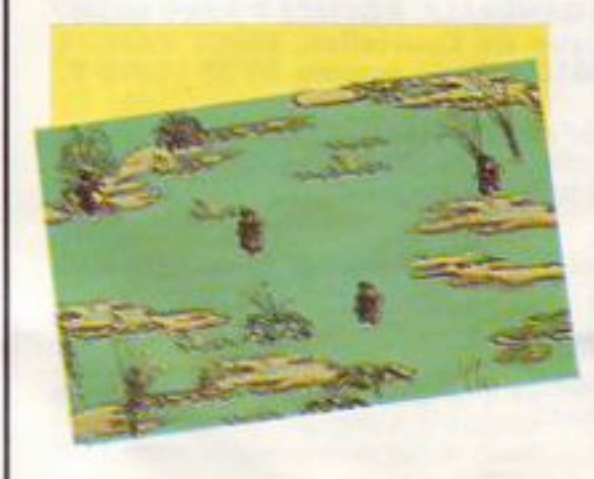


Un tel incident ne vous désarme cependant pas, courageux comme vous êtes. Accoudé à un mur de pierre, à l'ombre d'un palmier, vous restez con templatif devant la scène d'un homme qui urine sur un rocher.

Le soleil est maintenant au zénith, la chaleur devient insupportable. A bout de forces, vous passez enfin sous le porche constitué de poutres immenses soutenues par des colonnes antiques.

LE JOUR SUIVANT...

Harassé par vos périples des jours précédents, la rage d'arriver vous pousse à continuer votre marche sous un ciel ensoleillé. Des groupes d'hommes, tous habillés de la même façon, tentent de vous barrer le passage. Des fils de fer barbelés ont été tendus sur votre chemin, sans doute pour bloquer la route aux animaux sauvages ou indiquer une réserve de chasse. Vous arrivez alors dans un camp de scouts. Ils vous chassent à coups de projectiles.







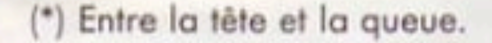
Des tentes, des camions et quelques fûts constituent l'essentiel de ce camp presque désert. Ici s'achève la dernière étape de ce sentier de grande randonnée. 36400, pas mal... A bout de souffle, vous basculez l'interrupteur d'alimentation de votre MSX2 sur OFF...











(*) Entre la tête et la queue.

F.L.

DIGITALISEZ-VOUS
ou vos meilleures photos...

Une grande première, grâce à MICROS MSX vous pouvez obtenir sur disquette votre portrait, ceux de votre famille, de votre dulcinée ou n'importe quelle prise de vue photographique qui vous est chère.



CONSTITUEZ VOTRE COLLECTION D'IMAGES PERSONNELLES!

■ COMMENT FAIRE...

Faites nous parvenir la (ou les) prise(s) de vue à digitaliser en diapositive au standard 24 x 36.
Découpez (photocopiez ou recopiez) le coupon ci-dessous après l'avoir complété des informations utiles. Inscrivez votre nom sur le cadre de chaque diapositive ainsi qu'une référence alphanumérique de votre choix. Précisez si vous possédez un lecteur de disquettes 360 Ko ou 720 Ko et si vous acceptez le recadrage de vos prises de vues (accord indispensable pour nous permettre une souplesse d'exécution).

■ CONSEILS:

Choisissez des diapositives bien contrastées (attention aux zones blanches et trop ensoleillées). Nous vous fournirons la qualité maximum d'après votre document. Evitez des photographies trop claires ou trop sombres, des paysages trop détaillés, des personnages debout, des reproductions de magazines ou de photos déjà tirées sur papier. Préférez des portraits ou des sujets bien délimités dans l'espace. Les diapositives doivent être prises horizontalement afin de correspondre au format de l'écran. Dans la mesure du possible, n'envoyez aucune diapositive dont le sens est à la verticale. Prenez la précaution de faire des duplicatas de vos photos dans le cas où celles-ci seraient égarées par la poste.

■ CONDITIONS:

● En retour vous seront envoyées vos diapositives originales accompagnées d'une disquette contenant les images digitalisées. Une disquette contiendra d'une à cinq digitalisations (formattée 360 Ko) ou d'une à 11 digitalisations (formattée 720 Ko). Si vous souhaitez plus de cinq digitalisations (ou 11 digitalisations), vous recevrez autant de disquettes que de série de cinq images (ou 11 images). Chaque digitalisation sera sauvegardée par un numéro d'ordre chronologique.
● Cette offre n'est valable que pour les possesseurs d'un ordinateur MSX2.
● Nous garantissons que vos photographies resteront confidentielles.

■ PRIX:

Pour 1 digitalisation	70 F	prix abonné...	60 F
Pour 2 digitalisations	90 F	prix abonné...	80 F
Pour 3 digitalisations	100 F	prix abonné...	90 F
Pour 4 digitalisations	110 F	prix abonné...	100 F
Pour 5 digitalisations	120 F	prix abonné...	110 F
Pour 6 digitalisations	140 F	prix abonné...	120 F
Pour 7 digitalisations	150 F	prix abonné...	130 F
Pour 8 digitalisations	160 F	prix abonné...	140 F
Pour 9 et 10 digitalisations ...	180 F	prix abonné...	160 F

Pour toute digitalisation supplémentaire à 10, ajoutez 20 F pour les non-abonnés et 10 F pour les abonnés.
Joignez également 5 F en timbres à chaque commande de cinq digitalisations.

■ SUPER CADEAU: SUPER UTILITAIRE!

Pour toute commande d'au moins 20 digitalisations, vous pouvez recevoir un super cadeau (un utilitaire indispensable), en ajoutant à votre paiment une participation de 115 F (seulement). Un cadeau mystère qui ne risque pas de vous décevoir...

■ PROGRAMME DE CHARGEMENT DES DIGITALISATIONS:

```
5 CLS
10 FILES:PRINT:PRINT:INPUT"Nom ":A$
20 SCREEN 8:COLOR 2.0.0:CLS
30 BLOADA$+".SC8".S
40 FOR I=0 TO 31:PUT SPRITE I.(0.0).0
50 NEXT
99 GOTO 99
```

BON DE COMMANDE POUR DIGITALISATIONS

J'ai joint à ce bon de commande .... diapositives au standard 24 x 36 et je souhaite le même nombre de digitalisations.

Nombre total des digitalisations:........
Montant total en F:........

☐ Je souhaite recevoir le SUPER CADEAU et j'ajoute 115 F.

Je joins mon règlement par ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal à l'ordre de MIEVA PRESSE d'un montant de ...... F et les timbres correspondant aux frais d'expédition, soit: ...... F.

NOM...
PRENOM..
ADRESSE.......................................
CODE POSTAL......... VILLE....................
TELEPHONE (Facultatif):.......................
DATE: ...... 1987 Signature

POUR LES LECTEURS ETRANGERS:

Réglez uniquement par virement bancaire en francs français à l'ordre de MIEVA PRESSE:

Banque SOCIETE GENERALE, AGENCE P PARC MONCEAU PARIS, 78 rue de Courcelles, 75008 PARIS - Code guichet: 03610 - N° de compte 00 20 15690 7.

La commande sera pris en considération dès encaissement de votre virement sur notre compte bancaire. Joignez sans faute un double de votre ordre de virement.

☐ NON ABONNE ☐ ABONNE A MICROS MSX
(Précisez votre situation d'abonné, ou de non abonné)
Je posséde une lecteur de disquettes: ☐ 360 Ko ☐ 720 Ko

☐ J'accepte le recadrage ou le recentrage de mes prises de vue selon votre choix.

Découpez ce bon de commande et retournez-le à
MIEVA PRESSE, DIGITALISATION, 95, rue des Moines, 75017 PARIS.

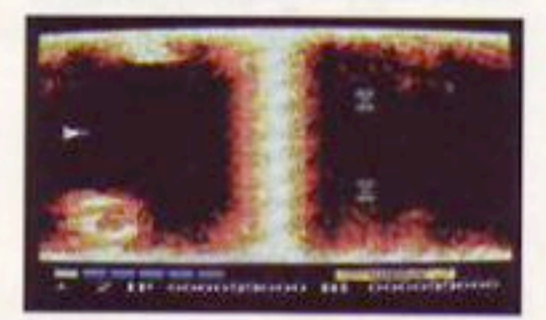
NOUVEAUTES SOFTS

Une rubrique préparée par Yannick avec l'aide de Gallois, assistés de Kravetz avec le secours de Minsky

Voici quelques Flashs de Flashs ou Loupes de Flashs sur les nouveautés à venir et de ces derniers mois...

NEMESIS 2









MEGAROM MSX1/MSX2
Editeur: Konami
Distributeur: Maubert Electronic
Configuration: 16 K
Support: cartouche
Parution: Septembre 87
Prix: env. 240 FF

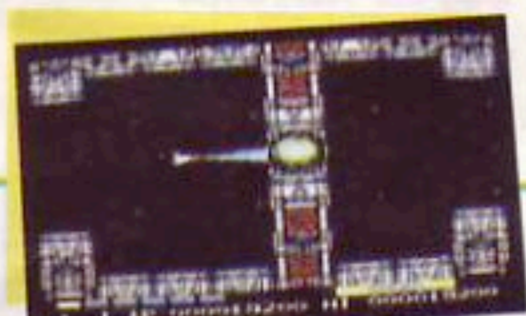
Note globale: 19/20

Graphisme: 17
Son: 20
Animation: 20
Intérêt: 15

Némesis 2 est sans aucun doute la plus impressionnante Mégarom de ces derniers mois. La réalisation s'avère parfaite, un vrai jeu de café adapté à nos misérables consoles MSX. Des effets sonores à en ébouriffer un chauve, grâce à l'apport d'une puce supplémentaire sur le circuit intégré de la cartouche (sound chip custom) qui permet d'obtenir des effets polyphoniques à 8 voies. Le graphisme étonne. Les programmeurs de Konami ont également fait des prouesses dans ce domaine. Tous les tableaux présentent des qualités graphiques proches de celles du MSX2, bien qu'ils soient également destinés au MSX1. L'animation est trépidante, et ne peut que séduire les plus blasés du jeu de tir. Le scénario ne révèle aucune originalité, c'est un remake du Némesis 1, tir à gogo, debout, couché, à l'envers, à l'endroit, les pieds au mur. Une vague histoire, antidatée des années cosmiques 6664, 6665, 6666, où le Docteur Vernon et quelques conspirateurs ratent un coup d'état. Capturés par un quelconque empereur, ils sont exilés sur la planète Sard. Un an plus tard, Vernon et ses acolytes s'échappent. Ils sabotent les liaisons inter-spatiales entre la planète Némesis et ses huit planètes alliées, et préparent avec l'aide d'une tribue de méchants (les «bactérians»), l'invasion de Némesis. Ouf, quelle histoire, mais encore... Dans votre superultra-hyper vaisseau spatial, vous traverserez des paysages tous aussi splendides qu'insolites: terre de glace, terre de feu, camps Incas, royaume de Pharaons (aux têtes de sphinxs articulés, ... surprenant), cultures de plantes cosmiques «botanico-mécanico-électronico-informatisées», j'en passe et des meilleurs! Une cartouche à se procurer absolument dans l'absolu... Notons que les sauvegardes de cette cartouche sur disquette posent quelques problèmes, pour obtenir les effets sonores, il faut que le «sound chip custom» soit connecté dans un port cartouche de la console. L'obtention des effets se fait par l'écriture sur la puce. Pour les extraire de la sauvegarde, il faut donc posséder une cartouche du même type (il y en a d'autres) équipée de ce chip et la connecter sur la console. Premier échec aux vilains pirates...







F-1 SPIRIT





Mégarom MSX1/MSX2
Editeur: Konami
Distributeur: Maubert Electronic
Type: simulation de course automobile
Configuration: 16 K
Support: cartouche
Parution: Novembre 87
Prix: env. 240 FF

Note globale: 18/20

Graphisme: 15
Son: 19
Animation: 18
Intérêt: 16

Cette mégarom possède également le «sound chip custom», ce qui offre la même qualité d'accompagnement sonore que Némesis. Les sélections sont variées. Au départ, vous pouvez choisir entre trois types de bolides. En progressant dans le jeu, vous pourrez opter pour l'un des seize circuits différents.

Le principe de cette simulation de course automobile s'inspire largement d'une ancienne cartouche du même éditeur, Road Fighter. La vision du parcours se fait à la verticale (vue imprenable de votre hélico familial). Les graphismes, bien que sympathiques, ont un petit goût de déjà vu. La conduite est sans nul doute très sportive. Un scroooooooo-ling parfait, une animation dépaysante, décidément Konami ne se décide pas à éditer des «nanars» de seconde zone. Aakoko et compagnie pourraient en tirer de saines leçons.

FANTASM SOLDIER

Mégarom MSX1/MSX2
Editeur: Telenet
Type: jeu d'actions et d'aventures
Support: cartouche
Configuration: 16 K
Parution: Décembre 87
Prix: 290 FF

Note globale: 15/20

NOUVEAUTES SOFTS





Graphisme: 15 Animation: 14
Son: 15 Intérêt: 16

Le préliminaire de cette curieuse aventure prend naissance au sein d'une cité béton (Bouygues a dû encore passer par là), peuplée d'immondes buldings anti-écologiques à la Newyorkaise. Elle se poursuit dans un univers étrange (boue, froid dans le dos, genoux sérrés) pendant cinq stages très variés. Un graphisme câlin, une musique mélodieuse, Fantasm Soldier ne se joue pas si facilement qu'on pourrait le croire intuitivement, surtout au quatrième stage. Quelques monstres désagréables (mais vraiment désagréables) prétendent compromettre cette randonnée de week-end à la fin de chaque stage. Il est préférable de s'approprier une bonne arme et beaucoup de levels. Le stage final épate! En bref, un jeu réussi, mais l'abondance de monstres ne laisse pas beaucoup de répit. Pour les impatients, voici les codes d'accès aux différents stages: <STAGE2: 2331142341> <STAGE3: 3230031740> <STAGE4: 0795586315> <STAGE5: 0927908227>.

VAXOL



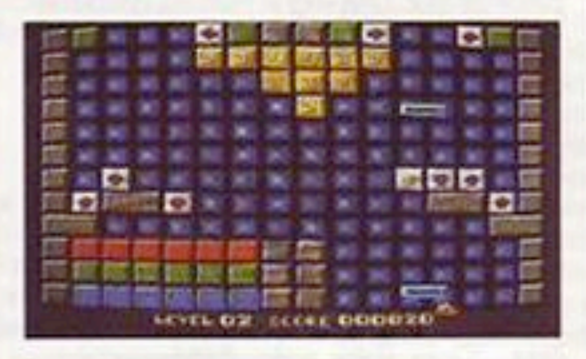
Mégarom MSX1/MSX2
Editeur: Heart Soft
Type: jeu d'actions
Configuration: 16 K
Support: Cartouche
Parution: Décembre 87
Prix: 290 FF

Note globale: 15/20

Graphisme: 16 Animation: 16
Son: 15 Intérêt: 14

Des graphismes attrayants en trois dimensions, un jeu doté de chouettes animations, mais encore une histoire de monstres à liquider pour passer aux tableaux suivants. En plus, ils sont coriaces ces «vachards», surtout l'espèce de pseudochenille géante du troisième niveau. Il est préférable de collecter beaucoup d'Energyballs pour se maintenir dans cette ténébreuse aventure.

BREAKER



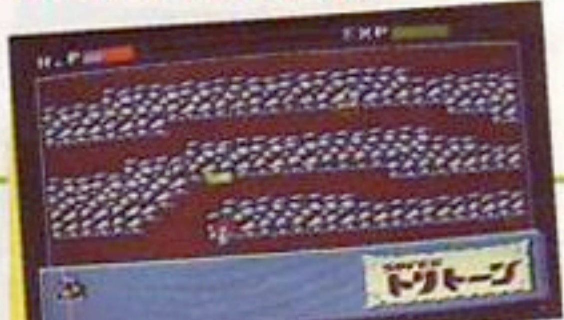
Compatibilité: MSX2
Editeur: Radarsoft
Type: casse-briques
Support: disquette
Parution: Novembre 87
Prix: 149 FF

Note globale: 11/20

Graphisme: 15 Animation: 13
Son: 1 Intérêt: 14

Surprise, Radarsoft est capable d'éditer un logiciel qui présente un peu d'intérêt... Ce casse-briques a été réalisé en screen 8, il bénéficie d'un graphisme chaleureux avec quelques soupçons de relief et 500 écrans. Les bruitages et l'accompagnement musical sont particulièrement désastreux et horripilants (il est conseillé de ne pas mettre le son). L'animation répétitive devient légèrement lassante après une demi-heure de jeu, l'espace réservé aux rebondissements de la bille étant manifestement trop étroit. Dans les premiers tableaux, l'intervention du joueur est presque inexistante, la suite s'avère plus excitante. Nous avons pu constater quelques bugs oubliés (la bille devient passe-murailles en traversant la raquette par l'arrière). En bref, pas mal, mais il n'y a vraiment pas de quoi casser des cailloux (ou des hiboux, ou des poux, ou des sous, ou tout simplement sa tirelire). Préférons-lui Arkanoïds, qui avec des apparences plus sobres, s'affirme comme un casse-briques de classe, la version MSX étant exactement la même que celle exploitée dans les salles de jeux (Arkanoïds, note globale: 17, animation: 19). De toute façon, ces deux jeux circulent en copies...

SUPER TRITORN



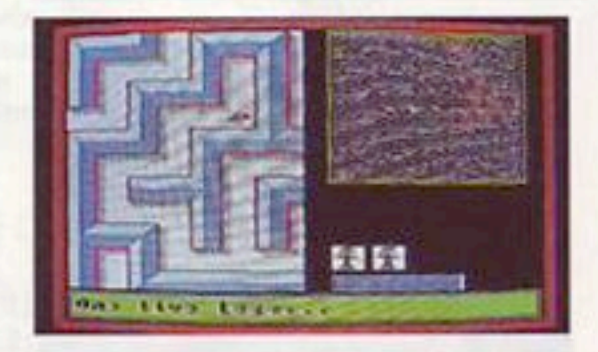
Mégarom MSX2
Editeur: Sein Soft
Type: jeu d'actions et d'aventures
Configuration: 16 K
Support: cartouche
Parution: Décembre 87
Prix: env. 290 FF

Note globale: 13/20

Graphisme: 14 Animation: 10
Son: 13 Intérêt: 13

En voici, en voilà, un honnête jeu d'aventures, pas trop dynamique, pas trop ambitieux, pas trop .... (inscrire ici votre appréciation). Il se divise en zones, où la pénétration doit se faire avec prudence, en détruisant des globules (attention aux globules vertes...). Chaque zone se révèle comme un véritable labyrinthe truffé d'objets magiques indispensables pour ce parcours périlleux (flacons d'élixirs, balles magiques, bible, clef, bague, papyrus, etc...). Le passage d'une zone à l'autre s'effectue par une porte. A part un dragon, rien à signaler... si peut-être que ce jeu a l'avantage d'offrir la possibilité de sauvegarde sur cassette.

LEATHER SKIRTS



Compatible MSX2
Editeur: Methodic Solutions
Type: simulation de phantasmes érotiques
Support: disquette
Parution: Novembre 87
Prix: env. 150 FF

Note globale: 4/20

Graphisme: 13 Animation: 2
Son: ?! Intérêt: 5

Non, ce n'est pas vrai, Aakoko récidive... Le scrountchling de ce jeu nous provoque quelques souffrances, pourtant nous sommes de pauvres testeurs endurcis. Du caractère par caractère, tellement grossier que même Radarsoft ne pourrait rivaliser. Le créateur de Leather Skirts a dû apprendre à programmer sur MSX par le célèbre magazine publicitaire «MSX Nouvelles». Bref, après cet avis très personnel, passons directement au but: se goinfrer, se beurrer, se taper des prostitués. Pas très moral, tout ça! Pour assumer cette dépravation, vous devez subir un labyrinthe ennuyeux, mais ennuyeux, tellement ennuyeux que ça vous coupe toute envie de découvrir les fameuses prostitués. Vous ne perdez rien, car malgré qu'elles soient bien dessinées, leur spectacle n'est vraiment pas folichon ou même cochon. A ne pas se procurer même en copie...

MEGAROMS EN DIRECT DU JAPON

MSX "X" ou quand les Nippons sont fripons. **"Double Vision"**, jeu sur disquette pour MSX2 pour pépères sur le retour. Pour faire apparaître à l'écran des fillettes au frais minois dans toutes sortes de tenues et à votre goût, il suffit d'indiquer au programme quelques données. Deux styles possibles: "Moving school" ou "Studio cut". Programme cochon édité par Hard (Tokyo).









"Emmy II", disquette MSX2, un funny game ou strip poker pudibond à la japonaise utilisant des images digitalisées.



"Daiva", version MSX1/MSX2 en Mégarom (story 4) et version MSX2 sur disquette (suite story 5), éditées par T&E Soft, une guerre des étoiles époustouflante.



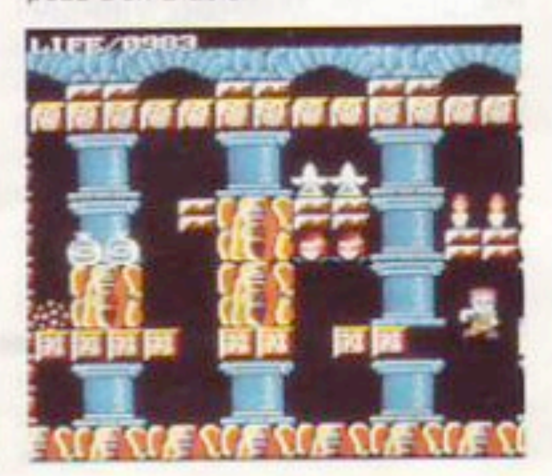
"Super Laydock", Mégarom MSX1/MSX2 éditée pae T&E Soft, la suite du premier Laydock mais en cartouche et accessible aux possesseurs d'une console MSX1.



"Poxel 3", sur disquette MSX2 (64 KVRAM) éditée par T&E Soft, jeu d'actions de combats aériens.



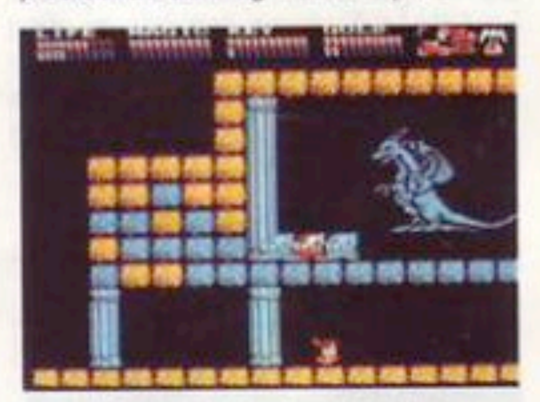
"La revanche du Diable" ou **"Le fidèle du Diable affamé"** (toujours d'après notre japonais-traducteur-maison), nouvelle Mégarom MSX2 Sony, un super jeu d'aventures où le joueur se met dans la peau d'un Diable.



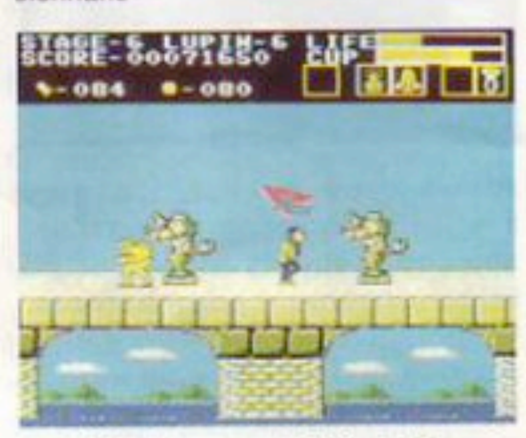
"Le cachet du Diable", sur disquette MSX2 éditée par Kogado Studio, jeu de rôle, tout aussi diabolique que le précédent.



"Dragon Slayer IV, Draslefamily", Mégarom MSX2 éditée par Falcom, des graphismes féeriques et une lutte sans pitié contre un dragon maléfique.



"Le château de Zariostro", Mégarom MSX2 éditée par Toho Cinefile Soft Library, scénario inspiré du cartoon "Lupin III", il s'agit de sauver Clarisse et de partir à la recherche au trésor. Impressionnant.



"USAS", Mégarom MSX2 éditée par Konami, un super jeu d'aventures imprégné d'exotisme et de religion bouddhiste.





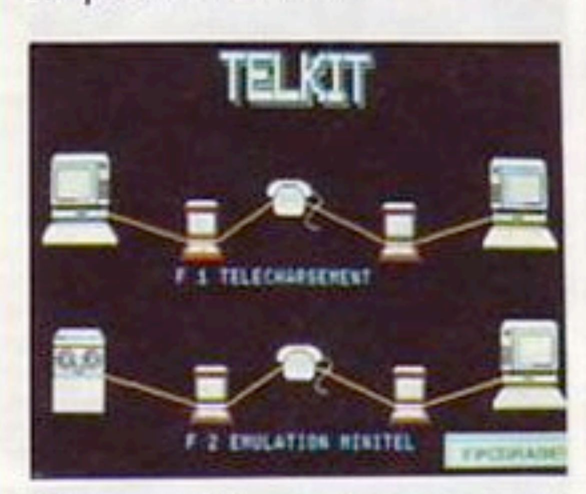
FLASH

TELKIT

Configuration: MSX2 + Minitel (Minitel 1 uniquement)
Support: Disquette 3« 1/2
Type: utilitaire
Editeur: Infogrames

Intérêt: 6/20 Réalisation: 6/20

Non, ce n'est pas pour promouvoir le parc des Minitel 1 que nous avons apporté cette précision dans la rubrique configuration, mais bel et bien parce que ce logiciel requiert impérativement un modèle particulier de la gamme Minitel, le plus banal, le 1. Avec les autres de la même famille (même avec le 1 bistandard), il ne fonctionne pas. Et oui, un éditeur comme Infogrames peut commettre de telles bévues et commercialiser un produit bâtard.



Allons droit au but. De quoi s'agit-il? D'un programme d'archivage d'écrans Minitel et de téléchargement de fichiers. Comment cela fonctionne-t-il? Au moyen d'un câble de liaison reliant votre Minitel (prise imprimante) au connecteur de joystick du MSX2 (Philips comme nous l'avons dit plus haut). Une fois le menu chargé, il vous faut choisir entre Minitel et téléchargement. Cette deuxième option sert à échanger par ligne téléphonique des fichiers (textes, programmes) avec un autre utilisateur de Telkit. A moins d'être extrèmement urgent, il est beaucoup plus simple et plus fiable d'envoyer une disquette par la poste. Quant à l'option Minitel, elle permet le transfert des pages vidéotex vers le MSX, moyennant un délai d'attente d'environ cinq secondes. Il est alors possible de les stocker sur une disquette pour les consulter à posteriori, mais pas de les imprimer! La seule consolation est de les recevoir en couleur, si toutefois vous possédez un moniteur couleur ou une télévision avec prise Péritel.
Une interrogation chatouille cependant mon esprit tatillon: pourquoi avoir choisi la compatibilité MSX2 uniquement? Pour ne pas discréditer davantage la bibliothèque de logiciels du MSX1 ou pour reproduire avec plus de réalisme l'image d'un coureur du 1500 mètres, admirablement figé en plein effort...

F.L.

WINTER EVENTS

Editeur: ANCO SOFTWARE
Type: jeu d'arcades
Configuration: 32 K
Support: cassette
Compatibilité: MSX1/MSX2

Note globale: 6/20

Graphisme: 10 Animation: 7
Son: 13 Intérêt: 6

Préparez-vous à entamer un long et ennuyeux parcours et oubliez vite tout espoir de prouesses sportives. Ne vous attendez surtout pas à retrouver les grandes sensations de la glisse (biathlon, bobsleigh, saut à ski, slalom, descente, patinage de vitesse). Chargez la cassette, la douloureuse épreuve commence. Attente: environ 10 minutes. L'athlète de service allume la flamme et ouvre les jeux. Vous choisissez la nation pour laquelle vous concourrez et l'hymne national du pays que vous avez élu se joue automatiquement. Jusque



là tout va bien, l'inauguration est à peu près à la hauteur de l'importance qu'ont voulu donner les organisateurs à l'évènement. Vous choisissez votre sport de compétition. La torture chinoise se met en marche: un compteur vous informe du temps qu'il vous reste à attendre avant que le sport élu ne commence. Attente moyenne entre chaque jeu: 5 minutes (quand on a préalablement vérifié que les sports se suivent, sinon c'est encore moins rapide). Les créateurs de ce jeu ont réalisé leur programme par blocs. Et c'est très lent. Si un sport vous plait particulièrement, n'espérez pas y rejouer plusieurs fois de suite, vous passez (après une longue attente, bien sûr...) directement au suivant. L'animation médiocre, les longues minutes d'attente entre chaque partie mettent à l'épreuve vos nerfs. A déconseiller formellement aux impatients.

L.I.

SUPER RAMBO SPECIAL: LE PLUS SANGUINAIRE





Editeur: HAL
Distributeur: MAUBERT ELECTRONIQUE
Type: jeu d'arcades
Configuration:
Support: cartouche mégarom
Compatibilité: MSX2

Note globale: 10

Graphisme: 6 Animation: 5
Son: 7 Intérêt: 6

Ayant presque exactement calqué sur le célèbre film Rambo II, les auteurs japonais réussissent à faire passer toute la finesse du scénario original dans ce logiciel. Le pauvre John Rambo est laché seul et sans défense dans la jungle vietnamienne. Ses malheurs s'enchaînent alors très vite: à peine s'arrête-t-il pour demander son chemin à un indigène (qui ne comprend que le Russe ou le Vietnamien) celui-ci se précipite sur son arme et tente de le tuer. Le pauvre John se voit alors contraint de l'égorger. Et la même scène se reproduit dans chaque case indigène... Trève de plaisanterie. Je préfère passer sur le graphisme rudimentaire, surtout pour une mégarom MSX2, les déplacements saccadés des pantins gesticulants, les quelques secondes d'attente entre chaque scène, pour m'attarder sur la richesse du scénario: Rambo doit éliminer tous ceux qui se trouvent en travers de son chemin. Dans chaque cabane, il peut s'emparer d'armes diverses: pistolet, fusil, arc, flèches à tête explosive, grenades, bazooka, clés et fleurs bleues. Les premiers servent à détruire les ennemis, le bazooka peut être utilisé pour pulvériser rochers et bungalows, les clés font disparaître les portes, enfin les fleurs bleues revitalisent notre héros qui a su rester simple. Je ne vous en dirais pas plus pour ne pas faire tomber l'intérêt du jeu. Pour les impatients, voici les codes permettant d'accéder aux tableaux supérieurs:
Tableau 2 -> 10A09A38
Tableau 3 -> 03M16041
Tableau 4 -> 04K14042
Le jeu semble s'arrêter au début du quatrième tableau. Le Zodiac qui devrait permettre à Rambo de traverser la rivière se trouve malheureusement sur l'autre rive. Un lecteur astucieux aurait-il une idée pour continuer?

C.H.

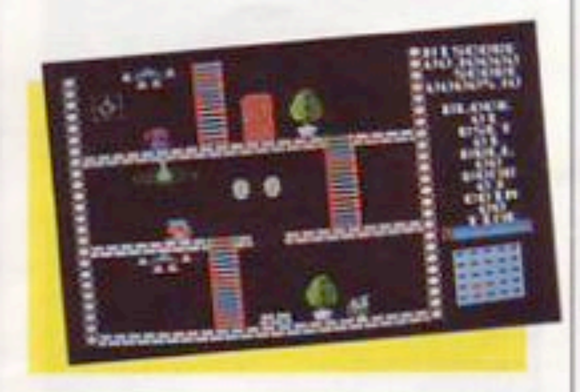
INSPECTEUR Z

Editeur: HAL
Configuration: MSX1 ou 2
Support: cartouche
Parution: juin 87
Prix: environ 250 FF

Note globale: 13/20

Graphisme: 12 Animation: 10
Son: 14 Intérêt: 12

Vous, le brillant inspecteur Z, devez découvrir où se cache un document secret. En fait de document, j'ai trouvé un bug.



Peut-être Hal aurait-il souhaité qu'il reste secret, mais mon impitoyable sens du devoir exige que je vous livre la procédure à ne pas effectuer pour vous éviter un plantage désagréable. Après démarrage du jeu, ne vous déplacez pas vers la gauche jusqu'à l'écran suivant, ne perdez pas une vie, ne montez pas d'un étage, ne sautez pas sur la télévision ou alors restez-en là: car si maintenant vous avez la mauvaise idée de sauter de la télé, l'inspecteur Z disparaitra en perforant le sommet de l'écran. Aucun mouvement latéral, ni saut ne le décroche alors du ciel. Seule une impulsion vers le bas fera progressivement apparaître un BCNI (Bloc de Caractères Non Identifiés), accompagné d'une tonalité continue, parfois suivie d'un RESET général. Je lance donc un appel aux déplombeurs de cartouches afin qu'ils corrigent en même temps ce petit défaut. Au moins, il circulerait des copies fonctionnant correctement. Peut-être pourraient-ils par la même occasion éditer une notice composée de phrases complètes et non pas de bribes dénuées de tout sens.

F.L.

PLANETE MOBILE

Editeur: HAL
Configuration: MSX1 ou 2
Support: cartouche
Parution: juin 87
Prix: environ 250 FF

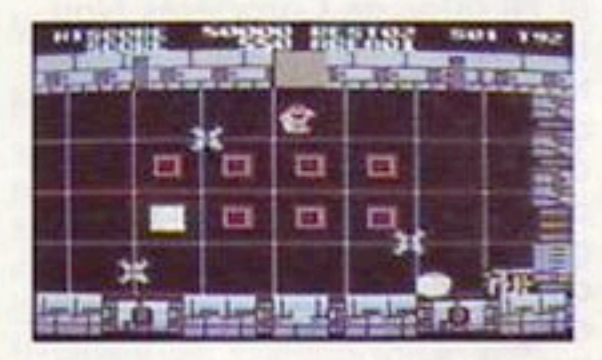
Note globale: 13/20

Graphisme: 12 Animation: 13
Son: 14 Intérêt: 11

Voici pour les nostalgiques du «Flash à la Baleine» un test logiciel aussi creux qu'une dent creuse. Car il faut bien dire qu'en cette période estivale mon imagination légendaire tend à laisser place à un grand vide. Bref, ne perdez plus votre temps précieux à lire ce délire ennuyeux, vous avez sûrement mieux à faire. Le pire est qu'il ne vous renseigne nullement sur le jeu, son caractère diabolique ou hideux, son scénario épique ou odieux. En revanche, je ne résisterais pas à la tentation de vous livrer les noms des «caractères» (*) qui animent la surface fluorescente de votre -



glurps (**) - tube cathodique: KOSHI, BOSS ZEIBOULE, BOSS BRAOULE (***), BOSS ADO-PLAYAS, GEIZEL, BAMILDA, BENOME, MICRO CANON, HEGA, BALZE, ZOLSAITO, BITTOLE (****), MURIA, AGYAME. Bonne chance...



(*) *Personnellement, j'aurais plutôt traduit «characters» par personnages. Combien le traducteur a-t-il payé HAL pour accomplir son abominable méfait?*
(**) *Ceci est un renvoi.*
(***) *Ne pas les confondre.*
(****) *Existe en deux coloris: vert ou bleu.*

F.L.

LIFE IN THE FAST LINE

Compatible MSX1/MSX2
Editeur: Methodic Solutions
Type: jeu d'actions
Support: cassette/disquette
Parution: Décembre 87
Prix: env. 95 FF/120 FF

Note globale: 14

Graphisme: 15 Animation: 16
Son: 13 Intérêt: 14



Le principe est simple, les manipulations plus délicates. Il faut déplacer une boule en contrôlant son parcours. La route est tortueuse, agrémentée d'obstacles divers et de trappes vicieuses qui vous expédient sans préavis dans des marécages infestés de requins. Pourquoi pas? Ou de crocodiles, si vous préférez. Le tout, assez sympa.

THE WAY OF THE TIGER

COMPATIBLE MSX 1

Editeur: GREMLIN GRAPHICS
Type: jeu d'arcades
Support: cassette
Configuration: 32 Ko

Note globale: 13/20

Graphisme: 13 Animation: 14
Son: 14 Intérêt: 12

Sept années étaient passées. Sept années d'enseignement, de recueillement parmi les religieux du temple du Rocher. Wang se souvenait pourtant de l'agonie de son père, sauvagement massacré par des brigands. Il s'entendait encore lui jurer de devenir Ninja et de venger sa mort. Cette promesse résonnait au plus profond de son âme durant chaque exercice, chaque épreuve. Elle avait permis à Wang de supporter la douleur, les sévices et d'ignorer sa répulsion naturelle pour les armes et la violence. Le jeune homme, parvenu au terme de son initiation, devait affronter l'épreuve de Vérité: le combat avec des adversaires choisis par le grand Maître Naijishi. Un cortège conduit par les hauts dignitaires le mena au seuil du désert d'Orb. Wang progressait lentement afin de parer les éventuelles attaques. Derrière une dune, un colosse barrait la piste. Le combat ne dura que quelques instants. Le Kung Fu du garçon, fruit de longues heures de labeur, de larmes et de sang, mêlant grâce et agilité, entraîna l'assaillant dans une danse mortelle. Les assauts se multiplièrent ainsi toute la journée. Des gnomes surgissaient des sables, des magiciens animaient les rochers. Wang triomphait de tous les pièges. Le visage de son défunt père flottait dans l'air surchauffé lui proférant des conseils et des encouragements. L'esprit brumeux, les muscles lourds, Wang parvint devant le précipice des sacrifices. Un tronc étroit faisait office de pont. Wang saisit une tige de bambou et maintenant tant bien que mal un équilibre précaire, il s'avança sur le fragile passage. Un épouvantail surgit de l'ombre pour s'abattre sur le malheureux, fouettant l'air de son baton. Epuisé par les épreuves précédentes, Wang devait continuer de se battre et veiller à ne pas glisser. Sous ses pieds s'ouvrait en effet un abîme sans fond qui semblait plonger au coeur de la Terre. Sublimé par sa peur, il se sortit des griffes du démon. La nuit était tombée. Le spectacle de milliers de torches éclairant le chemin s'offrait à lui. Il suivit le fleuve de lumière, ne sachant trop que penser. Quelques lieues plus loin, sans avoir rencontré âme qui vive, il fut arrêté par une muraille ôcre, percée d'une porte unique à deux battants richement ornés. Sans un bruit elle s'ouvrit, mûe par une force inconnue.
Wang tremblait de tous ses membres lorsqu'il en franchit le seuil. Il déboucha dans une arène gigantesque éclairée d'un faisceau aveuglant. Il ne pouvait observer les gradins plongés dans l'obscurité. Un murmure, un accord strident lancé par une corne rompirent le silence opressant. Un froissement de tissu alerta Wang. Un samouraï en tenue de combat priait, les yeux clos. Il cessa ses incantations, se releva et offrit un sabre au jeune homme. La





lutte s'engagea dans la fureur, impitoyable. Les lames acérées pourfendaient les armures, tailladaient la chair. Après avoir senti le souffle de la mort, Wang sortit victorieux de l'affrontement. L'épreuve initiatrice arrivait à son terme: Wang était un Ninja.

L'INFINI

Editeur: PHILIPS
Créateur: Radarsoft
Configuration: MSX2
Support: Disquette 3« 1/2
Parution: mai 87
Prix: environ 290 FF

Note globale: 4/20

Graphisme: 3 Animation: 4
Son: 4 Intérêt: 5



Un jeu spécifique MSX2, édité par Philips en disquette, à ce prix là (très cher): il devrait être vraiment super. Et bien, pas du tout: c'est nul! Mais alors carrément nul. Pourquoi ressemble-t-il aux tous premiers jeux vidéo? Pourquoi le son écorche-t-il les oreilles? Pourquoi avoir repris le principe de Thésée? Ce dernier peut se vanter d'une excellente réalisation (à ma connaissance le seul jeu avec un véritable scrolling pixel par pixel horizontal et vertical sur MSX1). Pourquoi Infini sabote-t-il cette réalisation de la sorte? En fait, il faudrait plutôt le comparer à Hero d'ACTIVISION, car vous pouvez en plus tirer sur les méchants. Vraiment très nul. Alors s'il vous plait, n'infligez pas un tel supplice à votre MSX2, il ne vous le pardonnerait jamais...

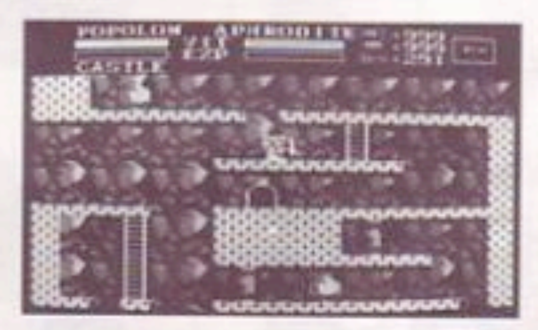
F.L.

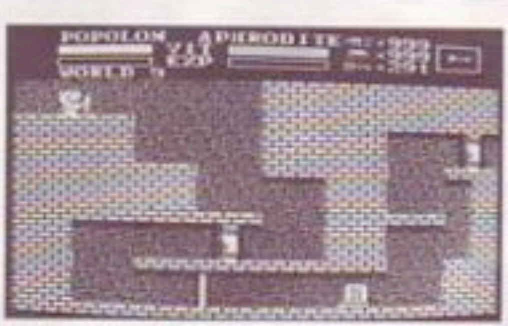
THE MAZE OF GALIOUS

Mégarom MSX1/MSX2
Editeur: Konami
Distributeur: Maubert Electronique
Type: jeu d'actions et d'aventures
Configuration: 16 K
Support: Cartouche
Parution: Octobre 87
Prix: 240 FF

Note globale: 17/20

Graphisme: 12 Animation: 18
Son: 17 Intérêt: 17





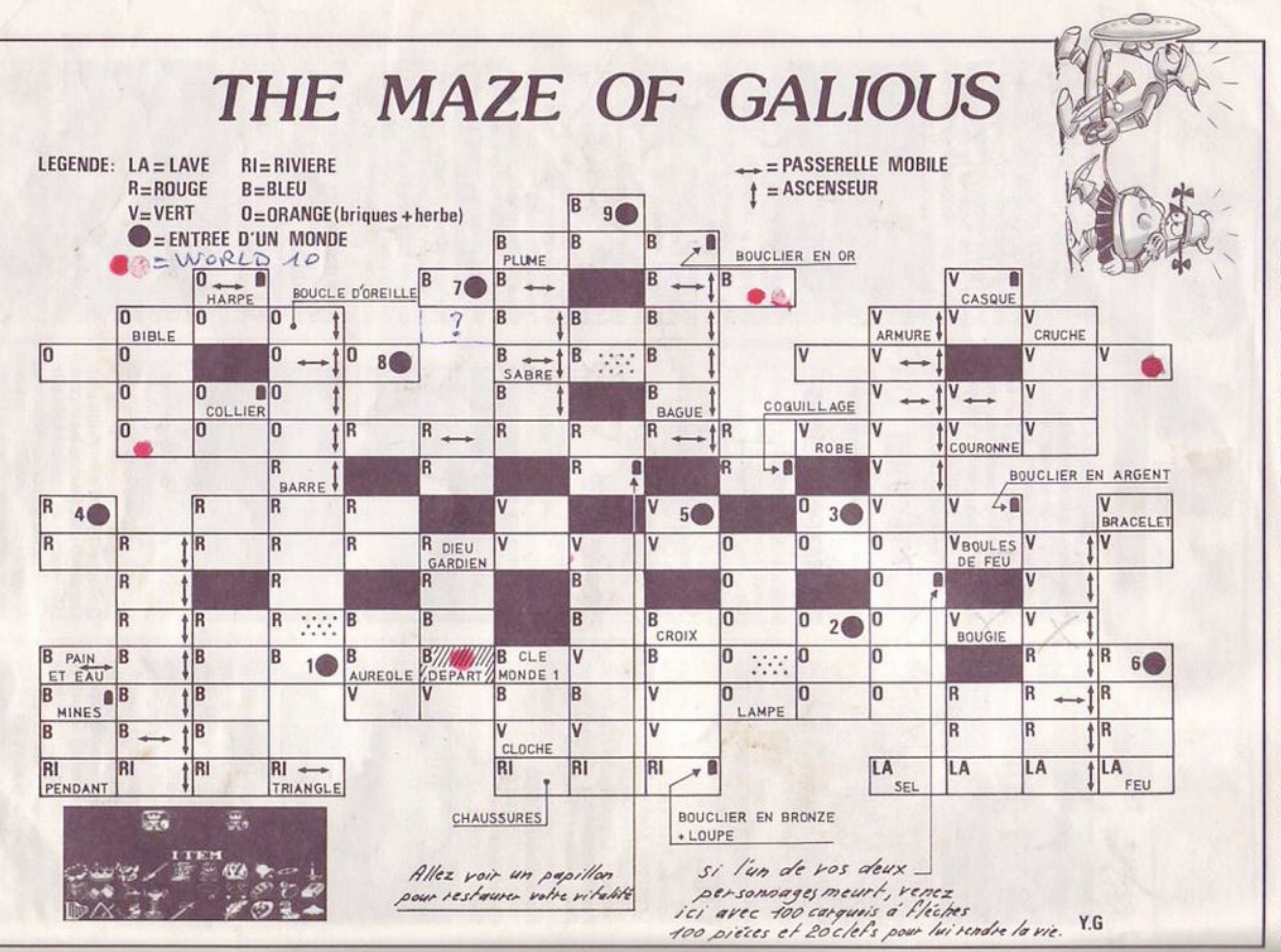
Après le succès de Knightmare, «un jeu d'arcades pur et dur», Konami propose une suite des aventures de Popolon. Maze of Galious pourrait s'intituler Knightmare II. L'histoire est encore bien ténébreuse... Le roi Hudnos a enlevé notre princesse sensuelle Aphrodite pour lui imposer, on ne sait, quels sévices sexuels?! Notre «zorro» de service, Popolon, veut la délivrer et part à la recherche du château des ténèbres perché quelque part sur le mont Atlas. Mais tout ça n'est qu'un piège machiavélique de Galious. Ce dernier s'est emparé du royaume des grecs en l'absence de Popolon, y a implanté sa base, et le soi-disant château des ténèbres n'est en fait que le château grec. Pour accomplir pleinement ses méfaits, Galious a kidnappé Pampa, le rejeton du couple Aphrodite/Popolon, et le séquestre dans un cachot sordide du château. Popolon délivre enfin Aphrodite, et après de tendres retrouvailles, le jeune couple apprend avec désespoir la disparition de leur bambin. Nos héros partent à la recherche de leur douce progéniture, conscients des milles périls qui les guettent à chaque recoin du château. Cette curieuse bâtisse se présente comme un vaste labyrinthe, où les étages sont reliés par des échelles et des ascenceurs, où certaines plate-formes sont mobiles, le tout agrémenté de profonds précipices et de tumultueux torrents souterrains. A l'origine, Popolon ne dispose que d'une épée pour combattre. Il devra sonder les rochers, les murs, éliminer plusieurs ennemis dans un même tableau pour découvrir et s'approprier d'autres armes et les pouvoirs magiques. Le château comporte dix entrées de cellules, où l'on peut s'introduire que si l'on possède la bonne clef. Pour passer à la cellule suivante, Popolon doit trucider, à chaque fois, un démon qui détient la fameuse clef. Galious s'est réfugié dans la dixième cellule. C'est à cet endroit qu'il a enfermé l'enfant. Attention, pour tuer Galious, il est indispensable de posséder la croix sacrée. Voici pour les impatients un Password bien utile:

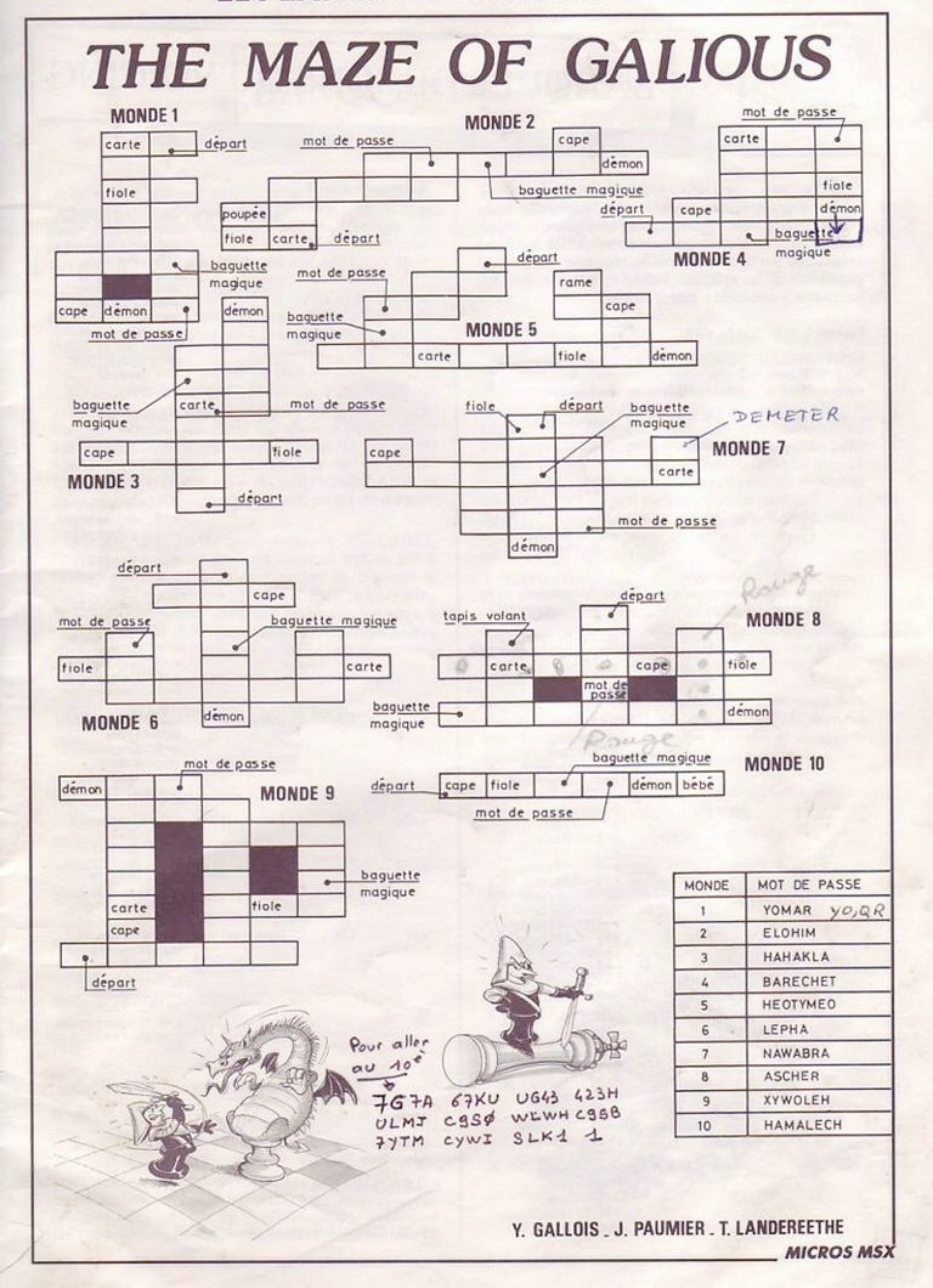
OG2A 679T UB43 423H
ULWJ C9SP WLWJ C9SB
7YTM CYWI SLH2 E

Prenez garde, les sauvegardes et les mots de passe sont en mode QWERTY. Tournez la page et vous découvrirez en exclusivité le plan complet du château et des cellules (ou des dix mondes, si vous préférez).

Yannick GALLOIS

LE PLAN INTEGRAL DE MAZE OF GALIOUS





MONDE	MOT DE PASSE
1	YOMAR YO,QR
2	ELOHIM
3	HAHAKLA
4	BARECHET
5	HEOTYMEO
6	LEPHA
7	NAWABRA
8	ASCHER
9	XYWOLEH
10	HAMALECH

Y. GALLOIS _ J. PAUMIER _ T. LANDEREETHE



BANQUES DE SONS DU VOICING

Vous qui désirez modifier vos sonorités sans passer par le Voicing, vous allez être comblé. Nous allons voir en détail un fichier sons, tel qu'il est mémorisé sur le disque ou la cassette. Ceci vous permettra de les modifier et de profiter de quelques fonctions « oubliées » par Yamaha.

Tableau 1 : VOICE DATA MAP

NOM	Adresses Offset	contenu	explications
v.name	ØØh	(chaîne 7 bytes)	nom du son
v.type	Ø7h	(********)	code utilisateur
v.lfo	Ø8h	(********)	fréquence du lfo ØØh=Ø,ØØØ8Hz (min) 8Øh=Ø,213Hz FFh=52,9Hz (max)
v.amd	Ø9h	(xyyy yyyy)	validation lfo et AMD x=1 chargement lfo y=Ø-7Fh valeur amd
v.pmd	ØAh	(xyyy yyyy)	synchro lfo et PMD x=1 lfo synchro y=Ø-7Fh valeur PMD
v.slot	ØBh	(Øxyz uØØØ)	validation opérateurs x=1 opérateur 1 on y=1 " 2 " z=1 " 3 " u=1 " 4 "
v.cnct	ØCh	(xyzz zuuu)	L.R. feedback, algor. x=1 sortie gauche on y=1 " droite on z=Ø-7 feedback u=Ø-7 algorythme
v.pms	ØDh	(Øxxx ØØyy)	pms et ams x=valeur pms x=Ø +/-Ø cent x=1 +/-5 cents x=2 +/-1Ø cents x=3 +/-2Ø cents x=4 +/-5Ø cents x=5 +/-1ØØ cents x=6 +/-4ØØ cents x=7 +/-7ØØ cents y=valeur ams y=Ø ... ØdB y=1 ... -24dB y=2 ... -48dB y=3 ... -96dB
v.noise	ØEh	(xyyz zzzz)	bruit/onde du lfo fréquence du bruit x=1 ... bruit validé y=ØØ ... dent de scie y=Ø1 ... rectangle y=1Ø ... triangle y=11 ... aléatoire z=fréq. du bruit
v.trns	ØFH	(********)	transposition par voie de -127ØØ cents +127ØØ cents (valeur en complément à 2)
opérateur numéro Ø			
v.tl	1Øh	(Ø*******)	niveau d'origine de à -95,25dB par Ø,75dBb
v.vel	11h	(xyyy ØØØz)	KS et vélocité x=Ø ... passe bas x=1 ... passe haut y=sens. vélocité porteur: Ø à +/-1Ø,5dB par pas de 1,5dB modul.: Ø à +/-5,25dB par pas de Ø,75dB z=1 ->valide brillance
v.ks	12h	(xxxx yyyy)	KD et vol. adjust x=KD Ø à -22,5dB par 1,5dB y=adjus Ø à -11,25dB par Ø,75dB
v.dt1	13h	(-xyy zzzz)	detune et multiple (F) x=Ø ... detune positif x=1 ... detune négatif y=Ø-3 valeur de detune z=Ø ... pitch *Ø.5 z=1 ... " *1 z=15 ... pitch *1
v.ar	14h	(xxØy yyyy)	KS et taux d'attaque x=KRS x=3 ... plus rapide y=Ø-31, attaque y=31 ... plus rapide
v.d1r	15h	(xØØy yyyy)	valide ams et taux de declin 1 (D1) x=Ø ... pas de ams (modulateur) x=1 ... valide ams (porteur)
v.d2r	16h	(xxxy yyyy)	detune2 et declin 2 x=Ø ... dt=1 x=1 ... dt=1,41 x=2 ... dt=1,57 x=3 ... dt=1,73 y=Ø-15 taux de declin maxi pour y=15
v.rr	17h	(xxxx yyyy)	niveau de sustain taux de relachement x=sustain x=Ø-14: Ø à -42dB par pas de 3dB x=15 ... -93dB y=Ø-15: relachement maxi pour y=15

opérateur numéro 1
adresses de 18h à 1Fh

opérateur numéro 2
adresses de 2Øh à 27h

opérateur numéro 3
adresses de 28h à 2Fh

de 3Øh à 3Fh, tous les octets doivent être à Ø.



BANQUES DE SONS DU VOICING

Le tableau 1 donne l'emplacement et le format de l'ensemble des paramètres du synthé tels qu'ils sont mémorisés par le Voicing. Pour les charger en mémoire sous basic en vue de modifications, trois cas sont à prendre en considération:

- Si vous utilisez un SFG-01 et le VOICING1, les fichiers se chargent par la fonction **BLOAD« CAS:** du basic et les données sont chargées en mémoire à partir de **D8E0h**.

- Si vous avez un SFG-01 et le VOICING2, la procédure de chargement est la même à l'exception de l'adresse de début qui devient 8000h, pour éviter les interférences avec la zone de travail du basic, il faut faire la séquence suivante: **CLEAR200,&HA000** puis **BLOAD"CAS:",&h2000** ce qui permet de mettre le fichier à partir de **A000h**.

- Dernier cas, un SFG-05 avec le VOICING2, l'adresse de départ stockée dans le fichier est 0 (zéro), vous pouvez donc charger la banque à l'endroit de votre choix. Par exemple, **BLOAD"nomfichier",&hB000** chargera les sons à partir de **B000h**. Il faut spécifier le nom du fichier si vous employez les disquettes, avec les cassettes, **«CAS:»** suffit.

Tableau 2: LIBRAIRIE DE SONS UTILISATEURS

0000h	chaîne de 7 octets (nom de la librairie)
0007h	00h
0012h	1******* bit 7 servant d'identificateur
0013h	00h
0020h	son n°œ 1 48 octets
0060h	son n° 2
00A0h	
0BE0h	son nœ 48
0C20h	

Pour modifier les paramètres, les peek et poke du basic suffisent mais le faire avec un bon moniteur est plus rapide. Lors de la sauvegarde, pour une cassette, le nom du fichier est **OBLIGATOIREMENT VOICE** en majuscule; tandis que pour une disquette, n'importe quel nom peut être donné avec l'extension VOC. La longueur d'une banque de sons est C20h, pour sauvegarder un fichier commençant en A000h, il faut exécuter: **BSAVE"VOICE",&hA000,&hAC1F** pour une cassette.

Lors du chargement de cette banque sous COMPOSER ou VOICING, aucun problème ne se produira car ces deux logiciels ne tiennent pas compte des adresses stockées avec le fichier. Par contre, si vous voulez les recharger sous BASIC, il faudra vous rappeler l'adresse que vous aviez spécifiée. Autant profiter de cette façon de programmer pour faire des sons impossibles au moyen du VOICING. Par exemple, vous pouvez modifier les «ams en» ce qui permet d'avoir une influence du LFO sur les opérateurs modulants. Vous pouvez aussi valider le générateur de bruit, je vous abandonne découvrir le résultat.

Bien d'autres domaines restent encore à explorer, je laisse à votre sagacité l'exploitation de ceux-ci. Juste une remarque, un son «trituré» ne peut pas être recopié par le seul VOICING, c'est une bonne méthode contre le piratage.

La prochaine fois, nous modifierons les sons non plus dans les banques mais dans le synthé lui-même, d'ici là faites-vous la main et envoyez-nous vos meilleures réalisations sur cassette.

Pascal Courteheuse





VAMPIRE KILLER SUR DISQUETTE

En attendant L'Oiseau de Feu, Vampire Killer est le meilleur jeu existant sur MSX2. Nous vous avons déjà vanter dans le dernier MICROS MSX le caractère exceptionnel du graphisme, du son et de la stratégie.

Pour prévenir une éventuelle défaillance de leur cartouche, nous donnons aux heureux possesseurs d'un HB-F700F le moyen de faire une sauvegarde de Vampire Killer sur disquette.

1 - Tapez le programme suivant. Il permet de sauvegarder la cartouche sur disquette:

```
10 GOSUB1000:CLEAR100,&H9000:DEFINTA-Z
20 A1=&H0:A2=&H1F:C$="VAMP"
30 LOCATE5,5:PRINT"Copie en cours :"
40 I=&HD000:POKE&HFFFF,&HFF
50 READA$:IFA$<>"fin"THEN POKEI,
   VAL("&H"+A$):I=I+1:GOTO50
60 FORJ=A1TOA2:POKE&HD006,J:DEFUSR=
   &HD000:A=USR(0):A$=HEX(J):IFLEN(A$)
   <2THENA$="0"+A$
70 X=0:FORH=&HA100TO&HA150:IFPEEK(H)<
   >&HFF THEN X=1:NEXTELSE NEXT
75 FORH=&HB100TO&HB150:IFPEEK(H)<>
   &HFF THENX=1:NEXTELSE NEXT
80 IFX=1THENA$=C$:LOCATE22,5:PRINTA$:
   BSAVE"A$,&HA000,&HBFFF
90 NEXT:CLS:C$=C$+"*":FILESC$:END

100 DATAF3,3E,D7,D3,A8,3E,99,32,00,80,21,00,
    80,11,00,20,01,00,20,ED,B0,3E,FF,D3,A8,21,
    00,20,11,00,A0,01,00,20,ED,B0,3E,F0,D3,A8,
    C9,fin

1000 KEYOFF:CLS:LOCATE7,1:PRINT"Copie de
VAMPIRE KILLER":
RETURN
```

Sauvegardez ce programme par **SAVE«COPI-VAMP»**

2 - Enfoncez la cartouche de gauche à droite dans le port N° 1 (**Ceci est primordial sous peine d'endommager l'ordinateur**).

3 - Tapez **RUN«COPIVAMP»** puis appuyez sur RETURN.

Après quelques instants, les noms des seize parties composant Vampire Killer s'affichent.

4 - Procédons à la modification des deux premières parties de Vampire Killer. Tapez le programme suivant:

```
10 CLEAR100,&H9000:DIMA$(7),B$(3),C$(8),
   D$(10),E$(21),F$(10) ,G$(10),H$(17),I$(10),
   J$(10),K$(10),L$(10),M$(11),N$(3),O$(2 1),
   P$(11),Q$(3),R$(11),S$(3),T$(21),U$(8),V$(8),
   AA$(8),BB$(8),CC$(8),DD$(8),EE$(8),FF$(17)
20 BLOAD"VAMP00"
30 FORI=&HA000TO&HA006:READA$:POKEI,
   VAL("&H"+A$):NEXT
40 FORI=&HA00CTO&HA00E:READB$:POKEI,
   VAL("&H"+B$):NEXT
50 FORI=&HA031TO&HA038:READC$:POKEI,
   VAL("&H"+C$):NEXT
60 POKE&HA03A,&H0
70 FORI=&HA03FTO&HA048:READD$:POKEI,
   VAL("&H"+D$):NEXT
80 POKE&HA04A,&H0
90 FORI=&HAFBETO&HAFD2:READE$:POKEI,
   VAL("&H"+E$):NEXT
100 FORI=&HB065TO&HB06E:READF$:POKEI,
   VAL("&H"+F$):NEXT
110 FORI=&HB070TO&HB079:READG$:POKEI,
   VAL("&H"+G$):NEXT
120 FORI=&HB0ACTO&HB0BC:READH$:POKEI,
   VAL("&H"+H$):NEXT
130 FORI=&HB142TO&HB14B:READI$:POKEI,
   VAL("&H"+I$):NEXT
140 FORI=&HB14DTO&HB156:READJ$:POKEI,
   VAL("&H"+J$):NEXT
150 FORI=&HB33FTO&HB348:READK$:POKEI,
   VAL("&H"+K$):NEXT
160 FORI=&HB34ATO&HB353:READL$:POKEI,
   VAL("&H"+L$):NEXT
   170
   FORI=&HB358TO&HB362:READM$:POKEI,
   VAL("&H"+M$):NEXT
180 FORI=&HB364TO&HB366:READN$:POKEI,
   VAL("&H"+N$):NEXT
190 FORI=&HB36ATO&HB37E:READO$:POKEI,
   VAL("&H"+O$):NEXT
200 FORI=&HB382TO&HB38C:READP$:POKEI,
   VAL("&H"+P$):NEXT
210 FORI=&HB38ETO&HB390:READQ$:POKEI,
   VAL("&H"+Q$):NEXT
220 FORI=&HB394TO&HB39E:READR$:POKEI,
   VAL("&H"+R$):NEXT
230 FORI=&HB3A0TO&HB3A2:READS$:POKEI,
   VAL("&H"+S$):NEXT
240 FORI=&HB3A6TO&HB3BA:READT$:POKEI,
   VAL("&H"+T$):NEXT
250 FORI=&HBED6TO&HBEDD:READU$:POKEI,
   VAL("&H"+U$):NEXT
260 FORI=&HBEF1TO&HBEF8:READV$:POKEI,
   VAL("&H"+V$):NEXT
270 BSAVE"VAMP00",&HA000,&HBFFF,&HA000:
   BLOAD"VAMP01"
280 FORI=&HA15CTO&HA163:READAA$:POKEI,
   VAL("&H"+AA$):NEXT
290 FORI=&HA17ETO&HA185:READBB$:POKEI,
```

VAMPIRE KILLER SUR DISQUETTE

```
    VAL("&H"+BB$):NEXT
300 FORI=&HA456TO&HA45D:READCC$:POKEI,
    VAL("&H"+CC$):NEXT
310 FORI=&HA494TO&HA49B:READDD$:POKEI,
    VAL("&H"+DD$):NEXT
320 FORI=&HA4CATO&HA4D1:READEE$:POKEI,
    VAL("&H"+EE$):NEXT
330 FORI=&HA74CTO&HA75C:READFF$:POKEI,
    VAL("&H"+FF$):NEXT
340 BSAVE"VAMP01",&HA000,&HBFFF,&HA000:
CLS:KEYOFF:PRINT"Modification VAMP00
    &VAMP01 Terminée"

1020 DATA0,0,3E,FF,D3,A8,E9
1030 DATAD3,A8,C9
1040 DATADB,FE,F5,3E,8A,D3,FE,0
1050 DATAF1,D3,FE,0,0,0,0,0,0,0
1060 DATA3E,88,D3,FD,3E,89,D3,FE,3E,B,32,F1,
     F0,21,C,D,22,F2,
     F0,0,0

1070 DATA3E,82,D3,FD,3E,81,D3,FE,3E,1
1080 DATAF1,F0,21,2,3,22,F2,F0,0,0
1090 DATA8A,D3,FE,3E,E,32,F2,F0,3E,F,32,F3,
     F0,0,0,0,0

1100 DATA3E,82,D3,FD,3E,81,D3,FE,3E,1
1110 DATAF1,F0,21,2,3,22,F2,F0,0,0
1120 DATA3E,82,D3,FD,3E,81,D3,FE,3E,1
1130 DATAF1,F0,21,2,3,22,F2,F0,0,0
1140 DATA3E,8A,D3,FE,3E,E,32,F2,F0,3E,F
1150 DATAF3,F0,0
1160 DATA3E,88,D3,FD,3E,89,D3,FE,3E,B,32,F1,
     F0,21,C,D,22,F2, F0,0,0
1170 DATA3E,87,D3,FE,3E,9,32,F2,F0,3E,A
1180 DATAF3,F0,0
1190 DATA3E,86,D3,FE,3E,7,32,F2,F0,3E,8
1200 DATAF3,F0,0
1210 DATA3E,84,D3,FD,3E,85,D3,FE,3E,4,32,F1,
     F0,21,5,6,22,F2,
     F0,0,0

1220 DATAE5,21,0,12,CD,2,40,E1
1230 DATAE5,21,0,11,CD,2,40,E1
1240 DATAE5,21,0,12,CD,2,40,E1
1250 DATAE5,21,0,11,CD,2,40,E1
1260 DATAE5,21,0,14,CD,2,40,E1
1270 DATAE5,21,0,13,CD,2,40,E1
1280 DATAE5,21,0,13,CD,2,40,E1
1290 DATA8F,D3,FE,3E,5,32,F2,F0,3E,8,32,F3,
     F0,0,0,0,0
```

Sauvegardez ce programme par **SAVE«MODIVAMP»**.

5 - Tapez **RUN«MODIVAMP»** puis appuyez sur RETURN. A ce moment la modification de**VAMP00 & VAMP01** s'effectue.

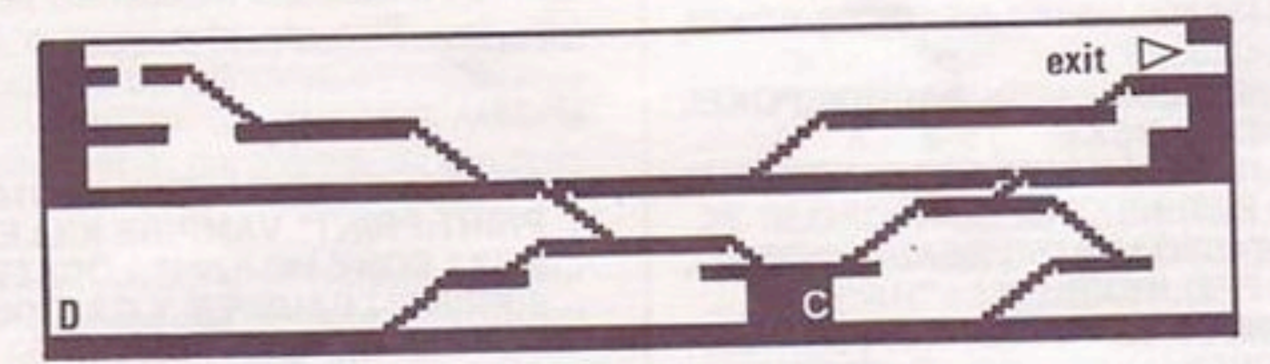
Vous voici en possession de votre sauvegarde de Vampire Killer sur disquette.

6 - Il vous faut maintenant pouvoir lancer le jeu. Rien de plus simple. Tapez le programme suivant:

```
10 POKE&HFCAB,1:CLS:CLEAR100,&H9000
11 PRINT:PRINT" VAMPIRE KILLER /
   MSX2 SONY HB-F700":LOCATE9,
   4:PRINT"J.PAUMIER Y.GALLOIS":
   POKE&HFFFF,&HFF:KEYOFF
12 LOCATE4,12:PRINT"1=Jeu normal
   2=plus résistant": LOCATE4, 14:PRINT
   "3=résistance et vies infinies":LOCATE17,16
14 W$=INKEY$:IFW$<"1"ORW$>"3"THEN14EL
   SEPRINTW$
16 LOCATE5,19:INPUT"TABLEAU INITIAL (1-18)
   ";T:T=T-1:IFT>17 ORT<0THENT=0
18 IFT>9THENTT=T-10+16ELSETT=T
20 I=&H9100:
   GOSUB900:I=&H9200:
   GOSUB900:I=&H9300:GOSUB900:
   I= &H9400:GOSUB900:
   I=&H9500:GOSUB900:POKE&H9509,T:
   POKE&H950B,T\3:I=&HD000:
   GOSUB900:DEFUSR=&HD000:A=USR(0)
   40 I=&HD000:GOSUB900
50 C$="VAMP0":FORI=1TO12:READX1$,
   X2$,X3$:X=VAL("&H"+X1$):
   GOSUB800:DEFUSR=&HD000:A=USR(0):X=
   VAL("&H"+X2$):GOSUB800: DEFUSR
   =&HD01D:A=USR(0)
60 POKE&HD044,VAL("&H"+X3$):DEFUSR=
   &HD03A:A=USR(0):NEXT
70 X=0:GOSUB800:DEFUSR=&HD000:
   A=USR(0):X=1:GOSUB800:
   DEFUSR= &HD01D:A=USR(0):
   GOSUB700:BLOAD"VAMP02",-&H1000:
   GOSUB700: BLOAD"VAMP03",+&H1000
80 =&HF420:GOSUB900:CLEAR200,&HDE77:
   DEFUSR=&HF420:PRINTUSR(0)
700 KK=KK+8:LOCATE8,8:PRINT"Charge"KK"
    Ko /24*8:RETURN
800 IFX=255THENRETURNELSEA$=C$
+HEX$(X):GOSUB700:BLOADA$:
IFX= 0THENPOKE&HA096,&HF3:
POKE&HA097,0:IFW$="3"THEN
POKE&HA63E,0: POKE&HA233,0:ELSEIFW$="2"
THENPOKE&HA63E,&H3D
810 IFX=0 THENPOKE&HA35E,&HF3:
    POKE&HA35F,&H21:POKE&HA360,0:
    POKE&HA361,&H15:POKE&HA362,
    &HCD:POKE&HA363,2:POKE&HA364,
    &H40 :POKE&HA365,&HFB:FORII=&HA366
    TO&HA36A:POKEII,0:
    NEXT:POKE&HA4 F1,TT
820 RETURN
900 READA$:IFA$<>"f"THENPOKEI,VAL("&H"
    +A$):I=I+1:GOTO900ELSE RETURN
```

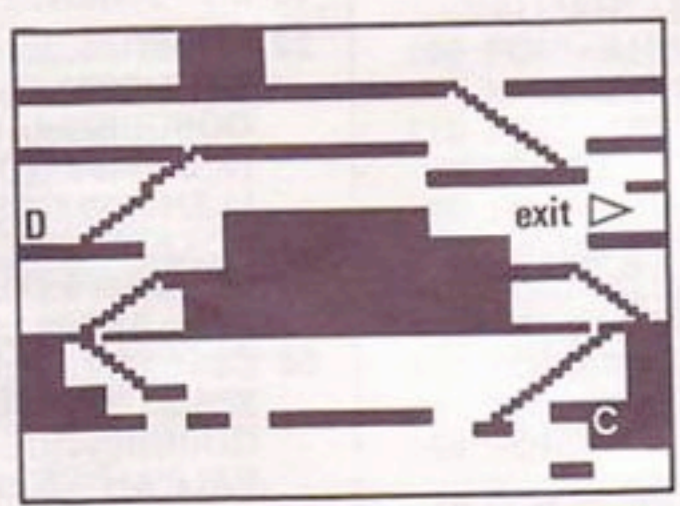
VAMPIRE KILLER

LEGENDE: C & C : Clef pour la sortie D: Point de départ



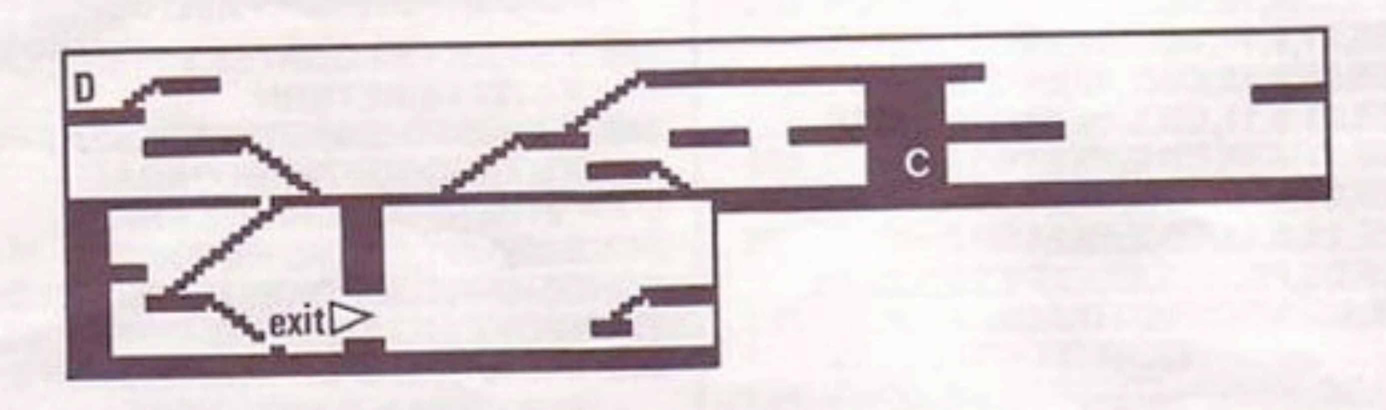
STAGE 01







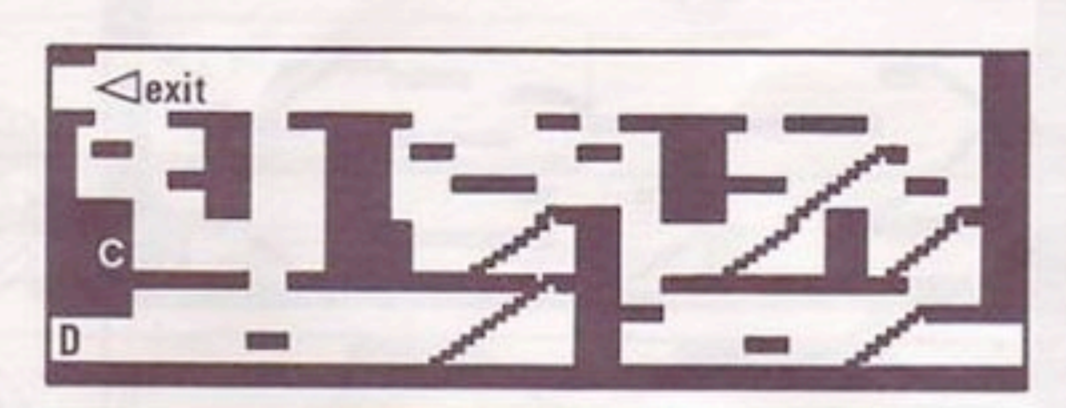
STAGE 02



STAGE 03

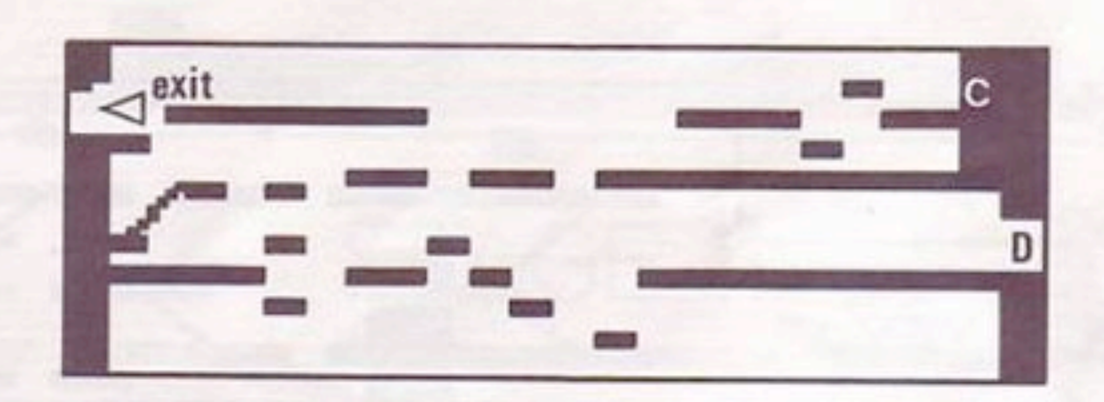
Y.G.

VAMPIRE KILLER



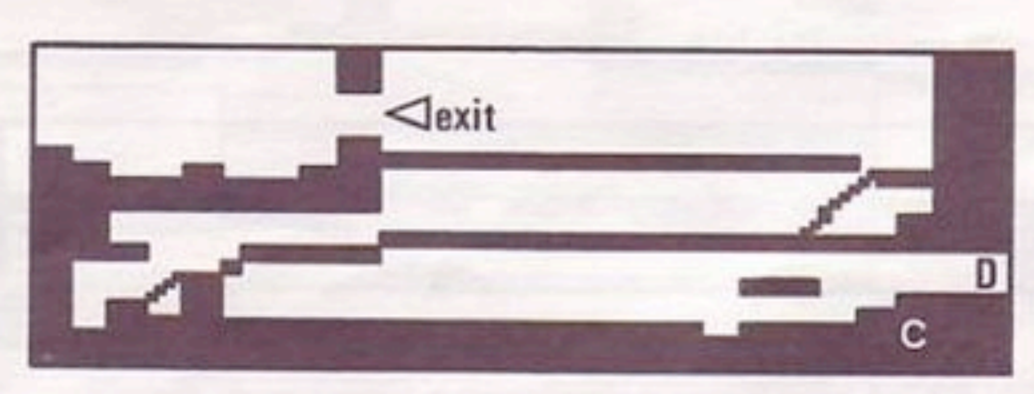
STAGE 04





STAGE 05

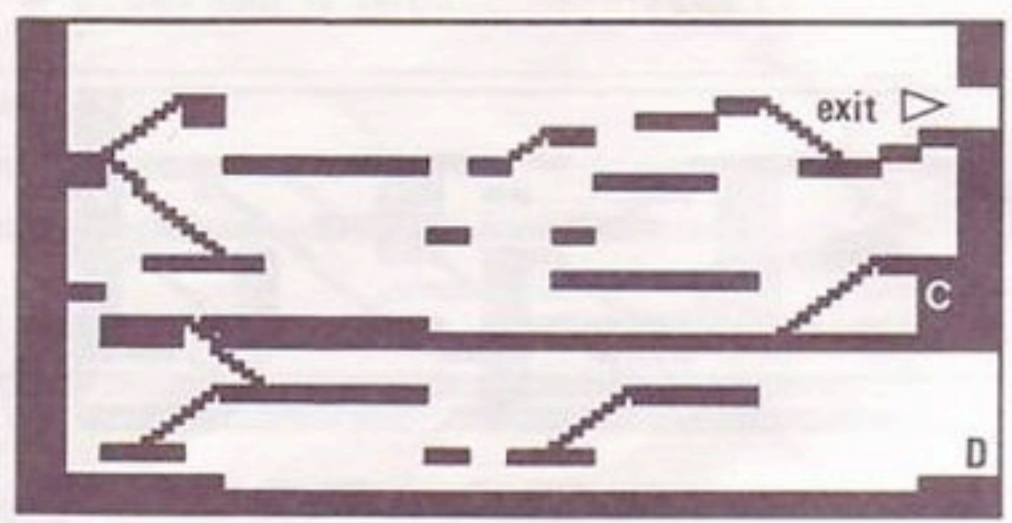




STAGE 06

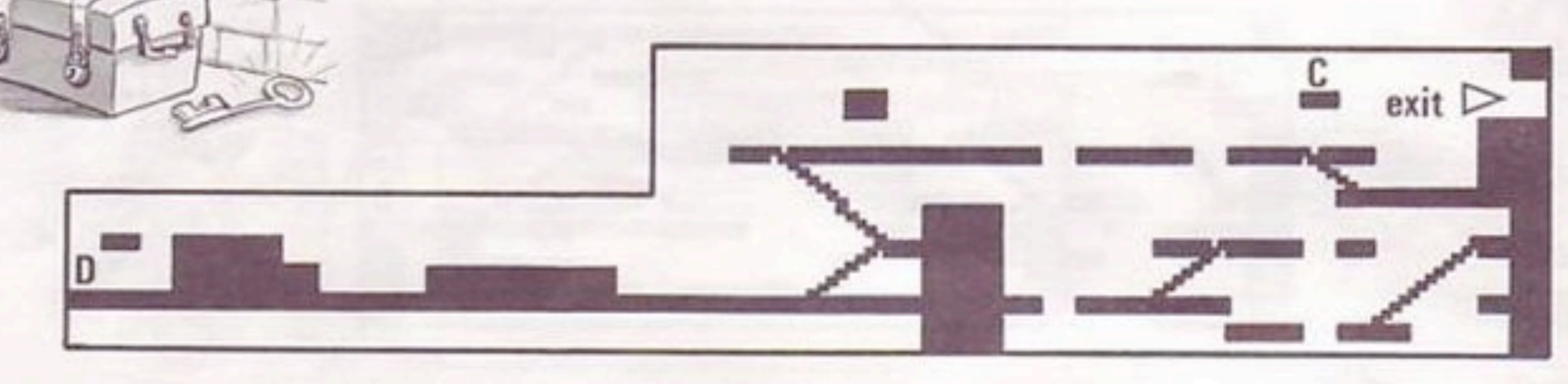
Y.G.

VAMPIRE KILLER

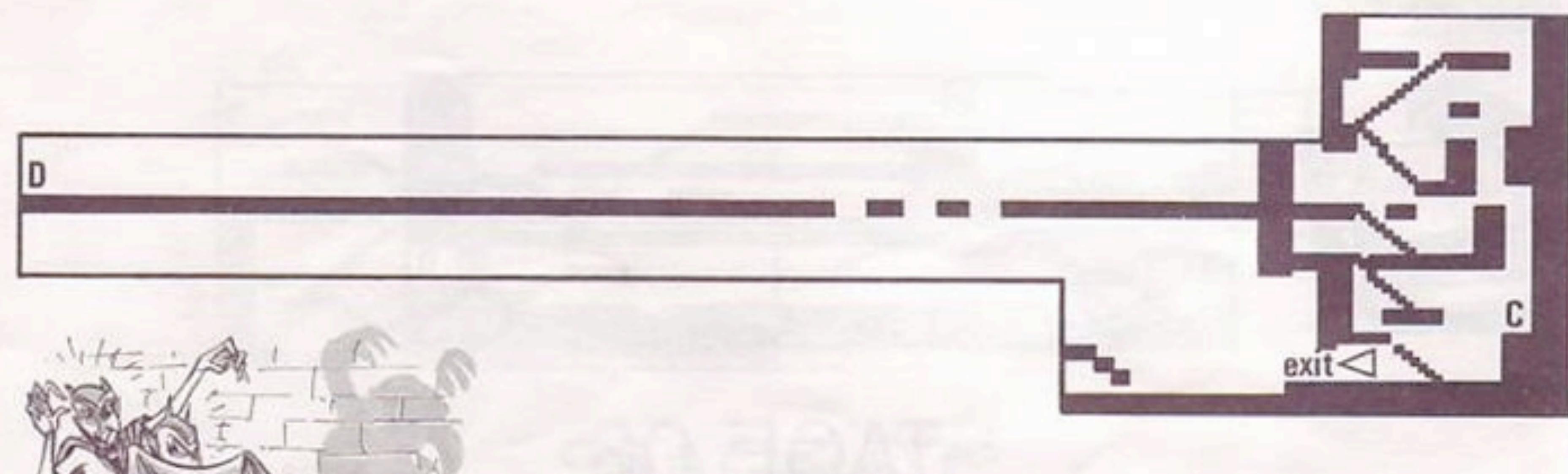




STAGE 07



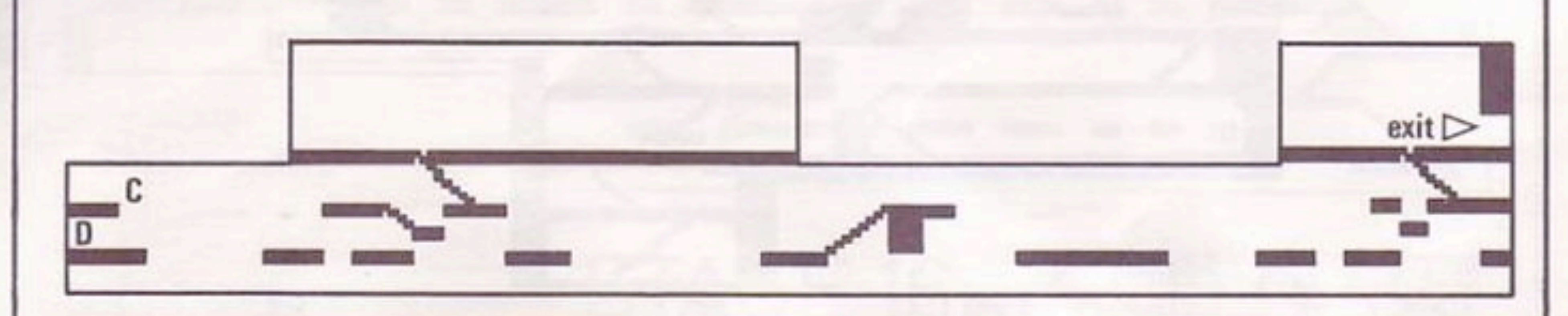
STAGE 08



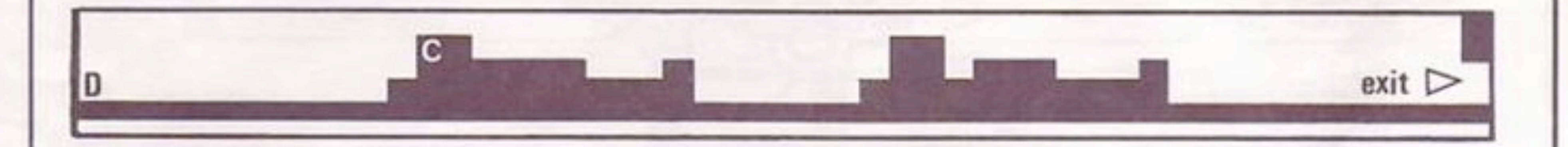
STAGE 09

Y.G.

VAMPIRE KILLER

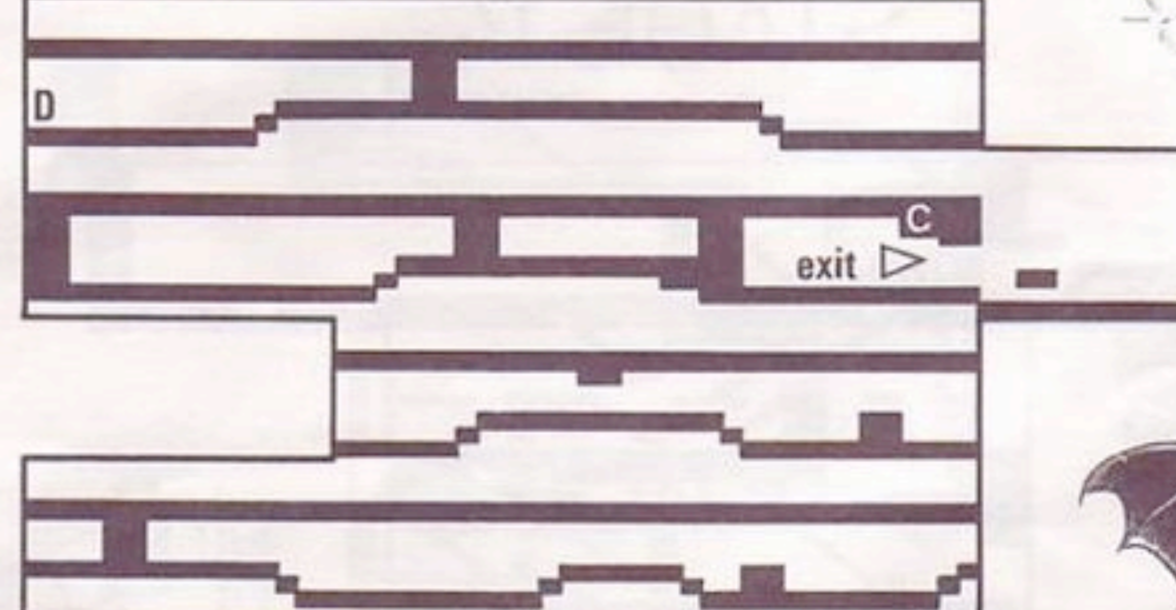


STAGE 10



STAGE 11



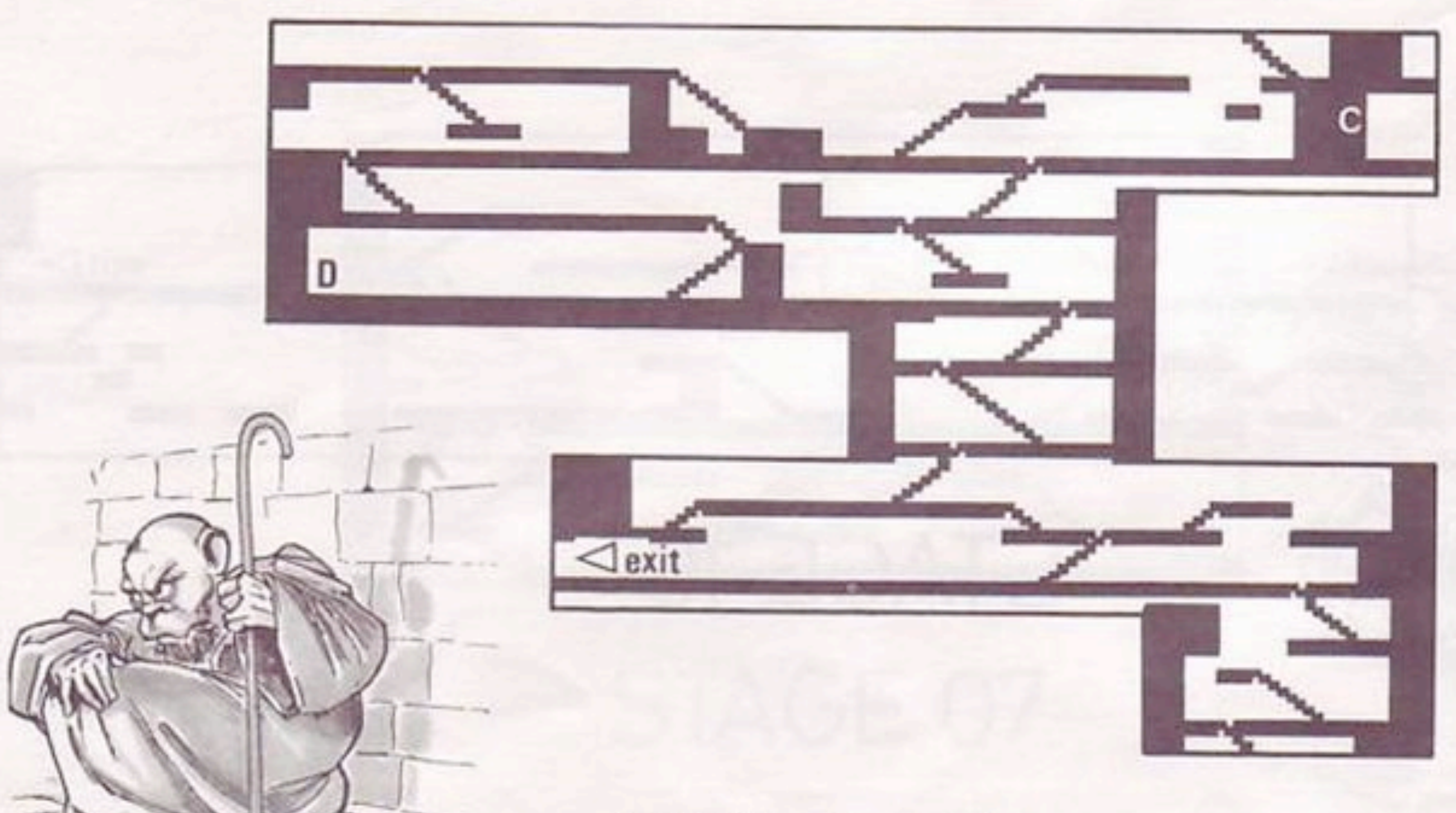




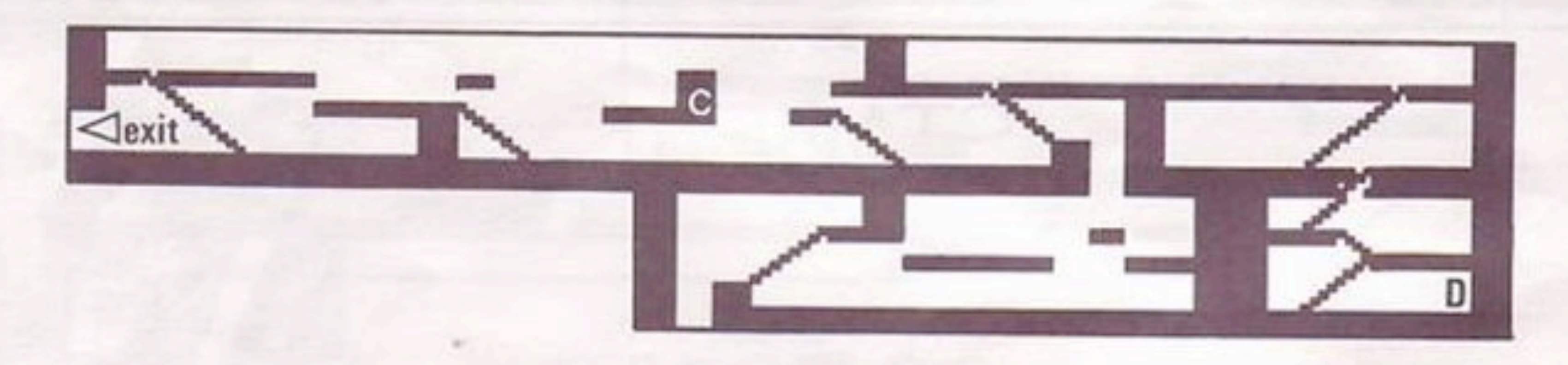
STAGE 12

Y.G

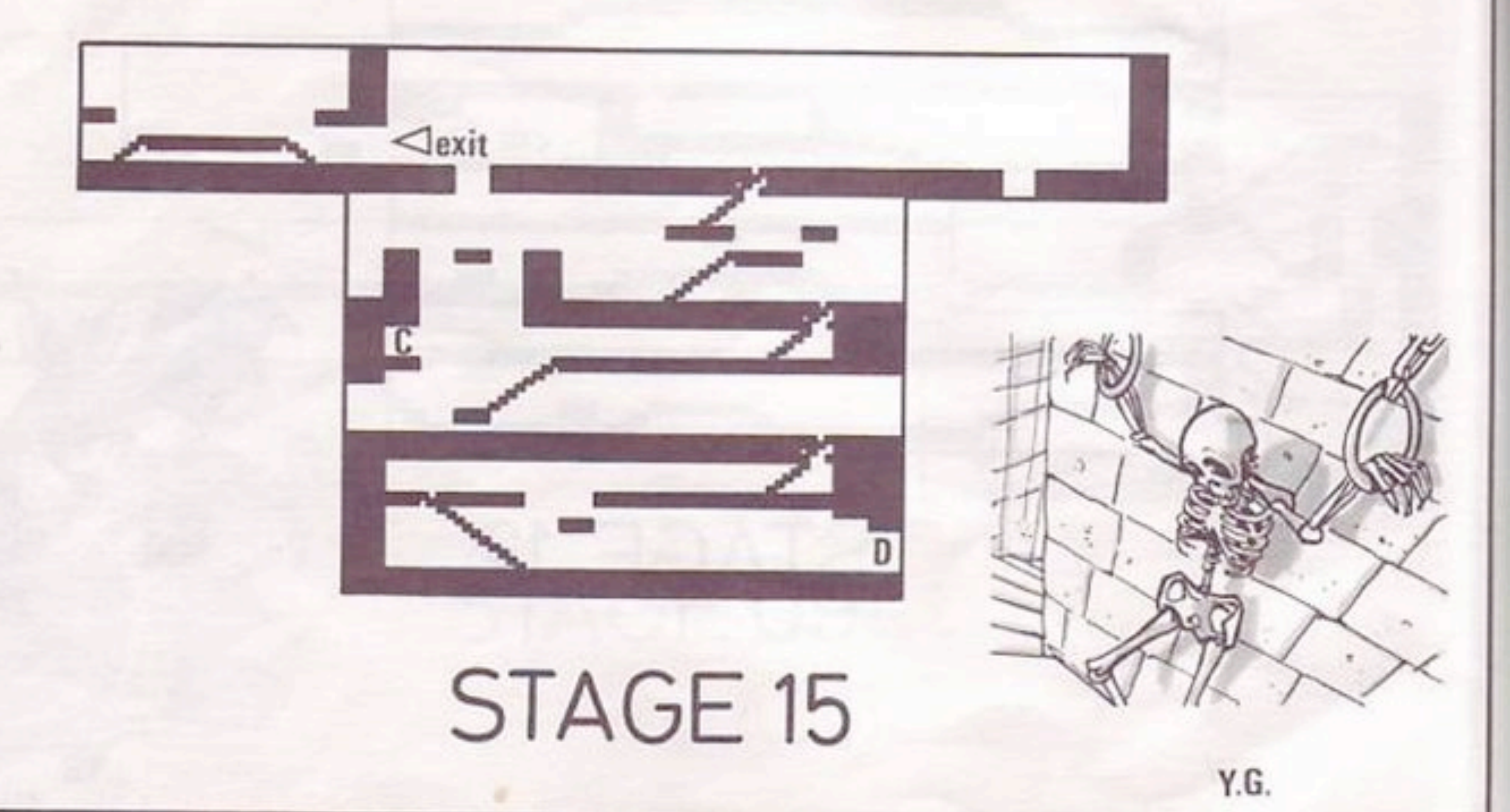
VAMPIRE KILLER



STAGE 13



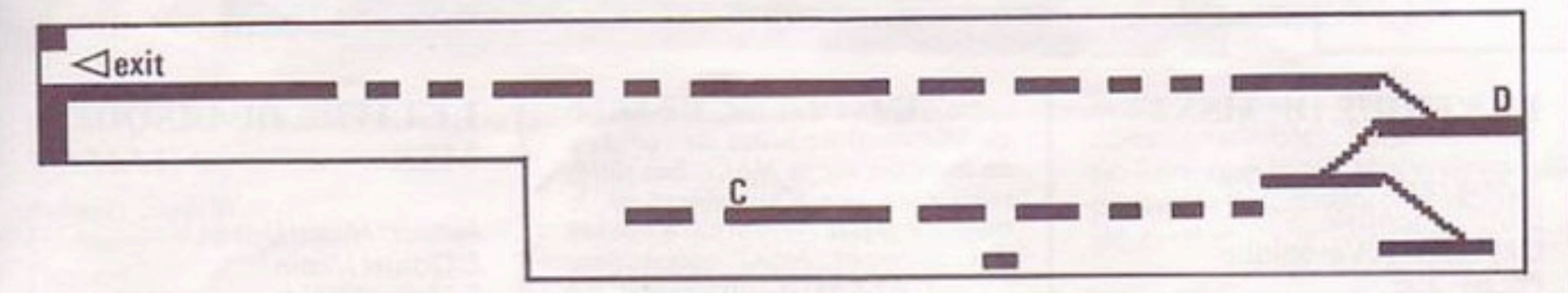
STAGE 14



STAGE 15

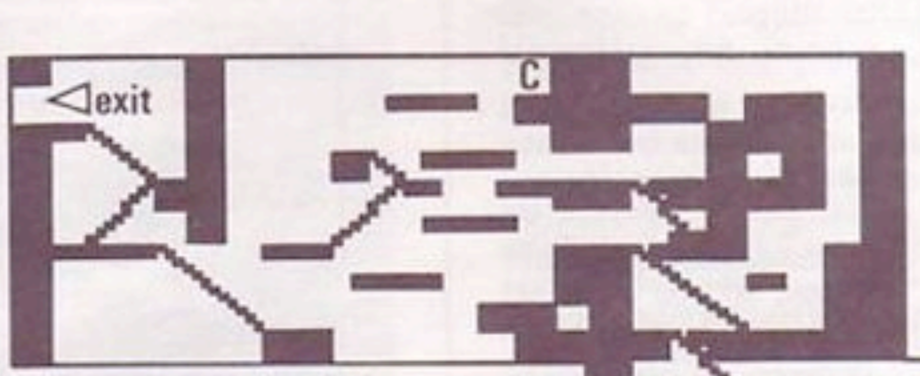
Y.G.

VAMPIRE KILLER



STAGE 16

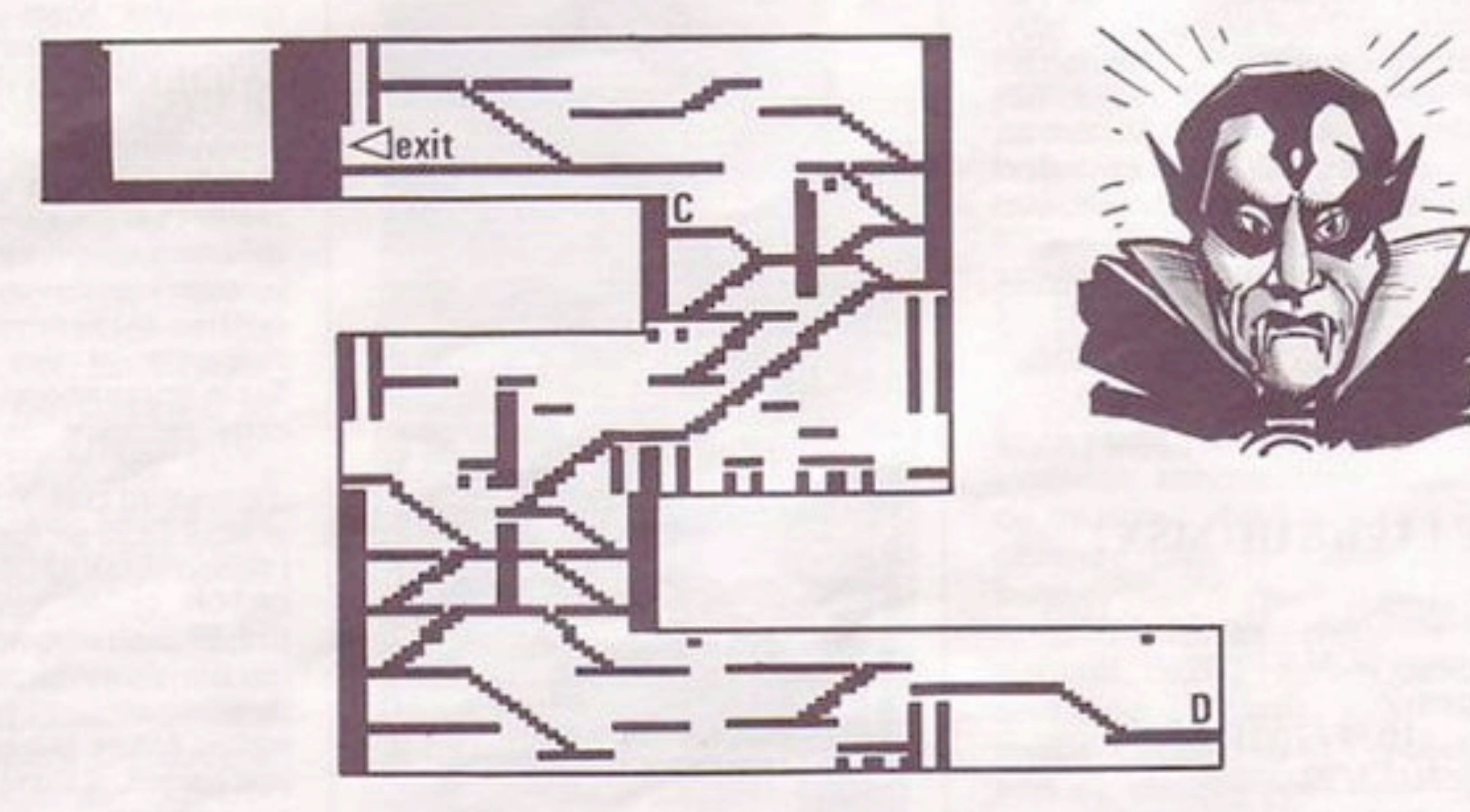




D



STAGE 17



STAGE 18

Yannick GALLOIS & Joseph PAUMIER



« Nous avons lu pour vous... »

PRATIQUE DU MSX2

Auteur: Eric Ascheberg
Editeur: Sandyx
Dédicace: A Véronique
Pages: 258
Prix: 185 FF
Intérêt: 10/20
Présentation: 13/20

Enfin quelqu'un qui s'est résolu à traduire les documentations techniques de Microsoft sur MSX2. On y découvre plusieurs chapitres intéressants: description du fonctionnement software des MSX1 et MSX2 avec une aide à la programmation en assembleur, le mécanisme des Slots, le BIOS, les Hooks, les variables système et surtout l'utilisation du processeur vidéo V9938. Cependant, si l'organisation générale du livre est plutôt satisfaisante, la qualité des explications laisse souvent à désirer. Le manque évident de technique de l'auteur entraîne de nombreux contresens et absurdités. Quand, par exemple, il explique: « Les programmes que vous écrivez ne doivent en aucun cas adresser directement la mémoire morte. », j'ajouterais volontier <gag>. Je ne critiquerais pas davantage un ouvrage que tous les passionnés du MSX2 attendent depuis déjà deux ans. Dommage qu'il paraît à la disparition du MSX en France, qu'il soit si cher (prix injustifié), qu'il soit distribué seulement par son éditeur (MSX News, non Micro News, pardon Vidéotroc, excusez-moi, MSX Vidéo center), et enfin, qu'il soit en dépit du titre, écrit par un non « praticien » qui s'est contenté d'une traduction littérale (Anglais-Français). Originalité: la dédicace et sa reconnaissance à son prof d'E.S.

Frédéric Laudet

LE LIVRE DU MSX2

Auteur: Daniel Martin
Editeur: BCM*
Pages: 200
Prix: 110 FF/ 700 FB
Intérêt: 13/20
Présentation: 01/20

Eh oui, quand le MSX se meure, tout le monde sort sa petite bible du MSX2, original... non? Voici une autre version des documentations de Microsoft traduites de l'anglais en français sur le MSX2. Ses différents chapitres s'organisent de la manière suivante: structure interne des systèmes MSX2, générateur sonore AY3-6910, processeur de gestion d'écran VDP 9938, PPI, horloge interne RP5C01, points d'entrée du BIOS et table des variables, structure de la mémoire, conseils pour le BASIC, trucs et astuces. Par rapport au livre précédent, celui-ci est agrémenté d'exemples et de quelques trucs (attention, nous ne les avons pas essayé, et nous connaissons le point faible des programmes de D.Martin: 1 sur 2 fonctionne). Autre point de comparaison, cet ouvrage a vraiment été rédigé par un praticien et son prix est raisonnable. Donc, possesseurs de MSX2, nous vous conseillerons plutôt l'acquisition du « Livre du MSX2 ». Nous vous mettons tout de même en garde, sur sa présentation style « fouillis » et son impression désastreuse. On pourrait penser que les pages ont été photocopiées et non imprimées. Il est à regretter de nombreux effacement de lignes et de caractères, le manuscrit ayant été réalisé avec une imprimante à aiguilles, un ruban certainement usé et en sortie condensée.

Christophe Recommandais



LE LIVRE DU DISQUE MSX

Auteur: Manu Devos
& Daniel Matin
Editeur: BCM*
Pages: 210
Prix: 110 FF/ 700 FB
Intérêt: 16/20
Présentation: 08/20



Enfin, un peu tard, mais quand même, tout sur les disques, les commandes du DISKBASIC expliquées, les types de fichiers, la construction des programmes BATCH, toutes les routines internes, les tables de configurations, des programmes en assembleur et en BASIC, des trucs pour mieux exploiter son système disque. Les différents chapitres s'organisent de la manière suivante: disques du système MSX, noms des unités de disquettes et des fichiers, Disk-Basic, organisation de la disquette, carte mémoire de la zone RAM utilisée par le MSX DOS, points d'entrée du Disk-Rom, BASIC DOS et MSX DOS en langage machine, l'éditeur MSX DOS et les fichiers BATCH.
Il faut avouer que jusqu'à maintenant, les informations sur les disques étaient presque inexistantes. Même si cet ouvrage n'est pas parfait, il s'avère précieux. La présentation et l'impression sont de meilleure qualité que le « Livre du MSX2 ».

Christophe Recommandais

Il est difficile de se procurer ces ouvrages de BCM chez les libraires, voici les coordonnées de l'éditeur: en Belgique, BCM 24 route de la Sapinière, B-4960 Banneux, et en France, BCM PCV, BP 86, 77042 Lagny-sur-Marne Cedex.



« Nous avons lu pour vous... »

48 SONS FM POUR CX5 YAMAHA

Auteur: Suiji Wendo
Editeur: Publications Alain Pierson
Prix: 48 FF
Sous-titre: 48 sons Rockwave

Vous êtes pressé, programmer des sons ne vous passionne pas, vous êtes un adepte du prêt à jouer et vous recherchez des bases solides pour vos sons: voilà un livre qui vous convient.



Cet ouvrage vous donne 48 sons qu'il ne vous reste qu'à rentrer dans votre ordinateur puis écouter. Vous aurez toujours la possibilité de les modifier pour les adapter à vos besoins. Le concepteur de ces sons réalise performances sur performances en traquant les effets secondaires de la modulation de fréquence. Résultat: sur 48 sons, 38 ne se servent pas du LFO bien que l'on soit persuadé du contraire en les écoutant. Voici donc l'occasion rêvée de prendre des cours de FM accélérés. En conclusion, je dirais que l'investissement des 48 FF n'est rien comparativement à ce que le livre apporte. Mon seul regret est qu'il n'y ait aucune indication solide sur la démarche utilisée pour la programmation de ces sons, il faudra réfléchir pour trouver.

P.C.

MAITRISEZ VOTRE DX-7

Auteur: Alain Cassagnau
Editeur: Musicom Publication
Prix: 84 FF

Vous avez un synthétiseur Yamaha, un CX-5 par exemple, vous trouvez que faire de bons sons avec n'est pas chose facile et faute de courage, vous avez abandonné tout espoir de jouer de la bonne musique: ne désespérez plus, ce livre vient à votre secours. Le but de cet ouvrage est de fournir au lecteur les moyens de programmer un synthétiseur fonctionnant avec le principe de la modulation de fréquence. Didactique, il vous prend par la main, et presque par l'oreille, pour vous guider dans le dédale des fréquences et des modulations. De nombreux sujets sont abordés tels l'organisation du synthé, la définition des fonctions et termes employés, la création du son, la pondération du clavier, les effets d'ensemble, les effets spéciaux et un chapitre consacré à MIDI et aux connections. Cet



ouvrage est orienté vers le modèle DX-7 mais les principes de base restent valables pour tous les synthés FM. La démarche pour la création d'un son fait l'objet d'un important chapitre détaillant chaque étape. La lecture reste simple, l'auteur a réussi à ne pas tomber dans le piège des formules mathématiques obscures et incompréhensibles. En bref, voici un livre que tout FMiste devrait posséder et conserver à portée de synthé.

P.C.

48 SONS POUR SFG01-05

Auteur: Alain Cassagnau
Support: cassette
Prix: 280 FF port compris
Distributeur: E.S.A.
BP 64, 33036 BORDEAUX CEDEX
Tel. (16) 56 52 80 80

Non content d'écrire un livre sur la synthèse FM, l'auteur récidive en nous proposant une banque de sons pour CX. La présentation sur cassette permet de s'affranchir de la pénible épreuve de la programmation. Il n'y a pas de thème particulier à la série de sons et toutes les catégories sont presentes: sons acoustiques, percussions, effets. La variété des sons couplée avec le composer, par exemple, permet d'obtenir un très large éventail de configurations instrumentales. Ceux qui possèdent le livre du même auteur *«Maîtrisez votre DX»* trouveront dans ces sons la mise en pratique des conseils donnés. La qualité générale est d'un très bon niveau et n'a rien à voir avec les présets d'origine des SFG. Cette banque de sons prouve, s'il en était encore besoin, que le matériel mis en oeuvre influe peu sur le résultat final: seuls le travail et le savoir-faire sont prépondérants en synthèse sonore. Une cassette de démonstration, pouvant être obtenue chez le même distributeur, vous permettra de juger la qualité des sons avant l'achat définitif. Si 280 FF vous paraissent trop excessifs, pensez au temps nécessaire à l'élaboration de chaque son. Cette cassette intéressera ceux qui veulent faire de la bonne musique avec leur CX.

P.C.



« Opinions - Humeur - Infos... »

Une rubrique préparée par Minsky et Kravetz avec l'aide d'Eric.

-PRESSE

Malgré que notre dernière revue de presse (dans MICROS ID Nº 3) nous ait valu un procès pour avoir publié en notre âme et conscience nos appréciations objectives de la revue "PC compatibles Magazine", nous persistons à vouloir informer honnêtement nos lecteurs. En effet, la société Soracom (éditrice de P Truc) nous a poursuivi pour concurrence déloyale, confondant le mercantilisme et la liberté d'expression de la presse. Nous avons toujours été libres de publier nos jugements de valeur et aucune société commerciale ou groupe de presse au capital de 2.000 F ne pourra exercer une quelconque pression sur nos articles. Fermons cette parenthèse, et examinons les nouveautés de ces six derniers mois. L'arrivée des consoles Sega et Nintendo a provoqué une frénésie chez les petits éditeurs et comme s'il ne nous suffisait pas du magazine "Tilt" consacré exclusivement au ludique, quatre nouveaux titres sont apparus dans les kiosques. **"Arcades"** (mensuel édité par Soracom), traitant des jeux sur toutes machines, de télématique, de radio amateur, avec en primes des pages de ventes par correspondance de cassettes vidéo (???), cible un lectorat jeune et pêche par sa qualité rédactionnelle (Aïe... encore un procès). Tout de suite après, **"Game Mag"** (mensuel édité par Laser) a fait son apparition, fruit de la concurrence effrénée depuis 4 ans entre les deux sociétés Soracom/Laser (ou plus précisémment Faurez/Kaminsky). Cette revue est également dédiée aux logiciels de jeu pour tous micros, ciblant les très jeunes, mais avec des articles mieux rédigés et une présentation plus dynamique. Regrettons quand même le ton publicitaire de certains articles (souvent constaté dans les publications de cet éditeur). Puis **"Génération 4"** (bimestriel édité par PressImage) est arrivé en force avec un premier tirage de 100.000 exemplaires. Ce magazine dédié aussi aux jeux, a choisi de se consacrer aux machines évoluées et performantes, pour le moment St et Amiga. Il est sans nul doute le meilleur, tant par sa présentation très dynamique, très colorée que par la qualité de ses articles (ton critique et humoristique, articles détachés de tout compromis publicitaire). Puis "ex-MSX NEWS" consacré aux produits de la boutique MSX Vidéo Center, a décidé de ne pas innover en changeant son titre: **"Micro News"** (nos titres ont vraiment inspiré certains confrères en manque de créativité) et sa cible: les jeux pour toutes machines. Alors là, c'est l'apothéose, des logiciels de jeu, de la B.D, du shopping sur les radio-réveils, du ciné, de la vidéo, de la musique disco ou rock (les derniers 45t), des articles publicitaires... en bref le fourre-tout, le grand bazar, le souk du 11e. Ce bimestriel édité par Sandyx appartient au propriétaire de la boutique MSX Vidéo Center. La double activité, boutique/magazine, pose un véritable problème pour l'information objective des consommateurs. Les croûtes deviennent des hits. Par exemple: les logiciels Aackosoft sont toujours fantastiques, alors que cet éditeur produit des logiciels de mauvaise ou très moyenne qualité, mais MSX Vidéo Center est son distributeur et correspondant français. Le "Livre du MSX2" de Daniel Martin n'a jamais été cité ou comparé avec "Pratique du MSX2". Pour cause, Sandyx est l'éditeur de "Pratique du MSX2". La double casquette ne devrait pas être autorisée, c'est un fléau pour la déontologie de la presse. Côté Atari et Amstrad, nous retrouvons le même problème, mais d'une plus grande envergure. La filiale Atari France a créé son propre titre **"Atari Magazine"**, véritable catalogue consacré à la promotion de la marque, récupérant la plupart des publicités des boutiques, car il faut mieux faire plaisir à l'importateur pour être sûr d'assurer son approvisionnement en machines dans les périodes difficiles (pas très sain tout ça). Le seul magazine qui nous paraisse crédible pour ce standard, est **"ST Magazine"**. Totalement détaché d'Atari France, le premier créé, il est rédigé par des hyper-spécialistes du ST et regorge d'informations pointues et critiques. Un autre titre dédié à Atari a fait son apparition, **"1 ST"** (édité par Laser), mais souffre d'une certaine incompétence dans ses pages rédactionnelles et n'apporte pas grand chose de plus pour l'information des utilisateurs, "ST Magazine" étant suffisamment complet. De même, Marion Vannier, PDG de la filiale française d'Amstrad a choisi de lancer ses propres revues (sous le couvert d'une société éditrice proclamée indépendante): **"Amstrad PC Mag"** et **"Amstrad"**. Pour cela, elle a attaqué en justice les éditeurs indépendants pour les obliger à changer de titres. **"Amstrad Magazine"** et **"Les Cahiers d'Amstrad"** (édités par Laser) sont devenus **"Am-Mag"** et **"Am-Pro"**. Non satisfaite de ce résultat, Marion Vannier, procédurière farouche, a décidé de s'en prendre à la revue **"Amstar"**. Elle souhaite contrôler toute l'information consacrée à sa marque, allant jusqu'à interdire l'utilisation du mot Amstrad en titre d'articles pour certaines revues. Le délire... où est la liberté de la presse??? C'est aussi le meilleur moyen de gagner de l'argent sur tous les tableaux, déjà par les ventes d'ordinateurs et logiciels, et maintenant par les annonceurs publicitaires (certainement conditionnés comme pour Atari), et les utilisateurs.

Le standard PC n'a pas été épargné par cette valse des nouveautés en matière de presse informatique. Un nouveau magazine dédié aux compatibles PC (encore un de plus) a fait son apparition au mois de Novembre 87: **"Micro PC"** (édité par Vérone). Comparativement à ses confrères, il n'apporte rien de plus. Une moitié de son contenu est réservée à l'insertion de pages publicitaires, l'autre, à des articles semi-publicitaires, mi-teintes, sans cible particulière, rédigés par des amateurs peu éclairés dans le domaine de l'informatique professionnelle. Des erreurs techniques ci et là, des interviews de type scolaire (mais polis) dont personne n'a rien à faire (sauf celui qui a acheté la page de publicité), de grandes photos et des blancs judicieusement installés, des articles de fond sur des logiciels de jeu, ... Le tout et le détail sont particulièrement chers pour 23 F. Sous une apparence pro, "Micro PC" fait penser à un fanzine déguisé.

-LOGICIELS MSX

Depuis un certain temps, les nouveautés ne se font pas désirer:

"Metal Gear", superbe Mégarom MSX2 de Konami, jeu d'actions et d'aventures militaires (test complet dans un prochain numéro, mérite la note globale de 19/20).

"Eggerland Mystery 2", Mégarom MSX1/MSX2 de Hal, la suite de Eggerland Mystery (tout court), un jeu de stratégie qui mérite bien un 18/20.

"Hole in One Special", Mégarom MSX2, 3ème édition pour la famille des golfs de Hal, rien d'éclatant et de nouveau à priori.

"Q-Bert", cartouche MSX1/MSX2 de Konami, un remake du célèbre jeu d'arcades qui a détrôné Pac-Man, on se demande pourquoi d'ailleurs, il n'y a vraiment pas de quoi remuer les foules. Cette adaptation n'a rien d'original, plutôt moins que plus, elle vaut au mieux un petit 9/20.

"Aliens", Mégarom MSX1/MSX2 de Square, on aurait pu s'attendre à une adaptation démoniaque du thème du célèbre film... Non, ce jeu d'actions nous a déçu, tant par les graphismes que par son animation essoufflée et les déplacements laborieux du héros de service.

"Démonia", cassette MSX1/MSX2 de Microids, adaptation ou inspiration flagrante du nouveau jeu de café "Ghosts'n Goblins" Bof... graphisme et animation élémentaires, juste un 7/20.

"Livingstone", cassette MSX1/MSX2 d'Alligata, jeu d'actions dans une jungle mal fréquentée, fait penser aux premiers jeux édités par les anglais pour MSX1. 7 niveaux et 63 écrans différents. Jusqu'au 10e, c'est par terrible...

"Football Manager", cassette MSX1/MSX2 de Addictive Games, faites des paris, choisissez vos équipes et vos joueurs, le tout, assez tristounet.

"Terramex", cassette MSX1/MSX2 de Gram Slam Entertainments, jeu d'actions et d'aventures (pardon "cartoon animation game") où 5 explorateurs renommés partent à la recherche du professeur Eyestrain, le seul sachant détruire la météore qui s'approche à grande vitesse de notre terre.

"International Karaté", cassette MSX1/MSX2 de Endurance Games, jeu de Karaté international comme son nom l'indique où l'on voyage à Bali, à Rio, à Assouan ou à New-York.

L'éditeur anglais Bug-Byte a racheté les droits d'un certain nombre de jeux Namco et nous propose sur cassettes (compatibles MSX1/MSX2), les célèbres jeux **"Pac-Man"**, **"Galaxian"**, **"Mappy"**, **"Rally-X"**, **"Warp-Warp"**, et **King & Balloon"**. Si vous ne les avez pas en copies depuis 2 ans (on sait d'où vient la maladresse), nous vous conseillons l'acquisition de l'excellent Mappy et du traditionnel Galaxian. Les autres n'en valent pas la peine.

L'éditeur allemand RVS propose **CP/M Plus** pour MSX2 (128K RAM et 128 KVRAM), une nouvelle version de CP/M, améliorée présentant de nombreux outils supplémentaires (bus de recherches, système d'aide, déviation des input/output à partir ou vers les fichiers de disquettes, etc...). Quelques caractéristiques: 61 K de TPA disponible pour les programmes d'applications, 120 K de RAM-DISK rapide ou bien d'avantage en utilisant VRAM et memory-mapper, jusqu'à 1 Méga, édition de texte 3

« Opinions - Humeur - Infos... »

fois plus rapide à l'écran, émulation VT52 pour le contrôle de l'édition, 12 gammes de caractères différents, touches de contrôle définissables (enregistrables sur disquette), simulateur de drive B, support de l'interface RS232 en tant que module AUX (bufferisé avec interrupt), etc... En plus du système d'exploitation, quelques utilitaires sont fournis comme un éditeur de texte, un programme terminal offrant une communication "full" ou "halfduplex", un système de développement du langage assembleur 8080 puissant consistant en un macro-assembleur, un linker, un gestionnaire de bibliothèque et un debugger (avec la bibliothèque macro Z80.LIB, l'utilisateur a accès aux instructions Z80). CP/M Plus est fourni avec un manuel en anglais et 2 disquettes 3"1/2 (formattée 360 K). Il coûte environ 187-DM comprenant les frais de port, et l'éditeur nous a fait savoir que nos lecteurs peuvent se le procurer directement en le contactant à: **RVS Datentechnik GmbH, Hainbuchenstr.2, 8000 Munich 45, RFA (tél. 089/351 .00.71).** AP Soft a coédité avec Philips une série de programmes pour MSX2 (su disquettes) dont un jeu de simulation de la gestion d'entreprise **"Soft Manager"** (très ennuyeux et mal conçu), et 3 utilitaires de qualité inégale: **"Soft Calc"** (tableur professionnel avec graphiques), **"Soft Stock"** (gestion de stock et facturation), **"Soft Fonction"** (tracé de courbes et de surfaces, le plus intéressant sans aucun doute). Enfin un utilitaire de PAO (mise en page assistée par ordinateur) développé par l'éditeur hollandais Radardsoft **"Dynamic Publisher".** Il permet une mise en page des textes en colonnes, l'insertion de digitalisations et d'une série de cachets, l'impression sur tous types d'imprimantes (y compris imprimante Laser). Il utilise le principe des fenêtres et des menus déroulants. Prix environ 2.500 FB et 400 FF.

-DIGITALISATIONS

Le VG 8280 Philips (ou NMS 8280) est disponible en France depuis quelques mois sur certains points de ventes qui ont pris l'initiative de la commercialiser: Boulanger à Lille, La Clé de Sol à Reims, MSX Vidéo Center à Paris. Il intègre 2 drives 720 K et le digitaliseur d'images. Il est fourni avec une souris et le logiciel Vidéographic. Ce dernier est un utilitaire graphique conçu pour la digitalisation d'images comme Graphic-Editor, mais moins sophistiqué et plus contraignant à utiliser. Cependant, il possède des fonctions supplémentaires comme l'impression en noir et blanc sur tous types d'imprimantes, l'animation d'objets, des effets de fondus, de nouvelles formes géométriques. Nos différents bancs d'essais ont prouvé que nous obtenions des images de meilleure qualité avec le Sony HB-G900 F, mais la différence de prix est la meilleure compensation.

Sony Entreprise distribue toujours le Sony HB-G900 F de manière sélective et confidentielle. La nouvelle version promise intégrant le memory mapper (512 K de RAM) n'est pas encore importée. Sony s'orienterait sur un nouveau modèle compatible PC avec carte haute résolution, abandonnant ainsi toute interactivité et digitalisation par l'intermédiaire du standard MSX. Point de vente spécialisé dans ce type de matériel: **Augereau Audio Vidéo, 73, rue de l'Evangile, 75018 Paris - Tél. 42.45.71.85.** Pour digitaliser d'après caméra, nous vous conseillons la Pentax 8mm PV-C800E (sortie Pal). C'est avec ce modèle que nous avons obtenu les meilleurs résultats, grâce à l'excellente définition de son objectif et sa possibilité de régler manuellement la balance des blancs (réglage souvent absent sur la plupart des caméras de ce type). Ce dernier permet d'affiner la mise au point plus précisemment après manipulation du "decoder contrast" intégré au Vidéotizer Sony. Son analyseur par capteur MOS est complètement adéquat pour filmer des images dénuées de profondeurs de champs. Elle coûte environ 13.000 F. Elle sera prochainement remplacée par la PV-C850E qui malheureusement ne propose pas la balance manuelle des blancs. **Pentax France SA, Z.I. Argenteuil, 12, rue Ambroise-Croizat, 95100 Argenteuil Tél. 39.82.50.24.**

C.G.V., société française spécialisée dans la fabrication d'interfaces, commercialise deux transcodeurs indispensables à une configuration dédiée à la digitalisation: le CGV-SP10 qui dispose d'une entrée vidéo SECAM et d'une sortie vidéo PAL (utile par exemple pour digitaliser des images provenant d'un magnétoscope ou de la télé), et le CGV-PS 100 qui a l'inverse permet de rentrer en PAL et sortir en SECAM.

Les connections se font par des prises mâles RCA, pour toute sorte d'appareils: TV, magnétoscopes, caméras-caméoscope, ordinateurs, vidéo-disques, jeux vidéo, etc... et dans les deux sens. Prix d'environ 1.100 F pour chaque transcodeur.

C.G.V., 8, rue Alexandre Dumas, 67200 Strasbourg - Tél. 88.28.16.01.

-CODE A BARRE

Les traditionnelles étiquettes indiquant les prix de référence des marchandises disparaissent progressivement au profit d'un rectangle à rayures inégales : le code à barre. Jusqu'ici réservé aux grandes entreprises en raison de l'investissement que représente l'achat du lecteur de codes à barre, Philips propose une solution destinée aux moins riches: le lecteur de codes à barre NMS 1170 associé à un ordinateur MSX1 ou MSX2. Celui-ci est constitué d'une cartouche enfichable dans un slot d'extension et nécessite une alimentation de 5 volts. Il est relié à un dispositif mobile permettant de lire les codes sur étiquette au moyen d'un câble spirale d'une longueur de 1,80 M. Le dispositif mobile ressemble à un stylo dont la pointe est munie d'une source lumineuse et d'un recepteur photosensible. Le tout s'utilise environ 10 millions de fois. Philips prévoit un système idéal fonctionnant sur MSX2 et permettant ainsi l'utilisation de 80 colonnes écran.

-TELEMATIQUE

Il fallait y penser, une idée toute simple, mais géniale: le répondeur sur Minitel. Commercialisé par Kortex, il s'adapte uniquement sur le Minitel 1 bistandard (avec modem retournable). En votre absence, votre Minitel reste en veil, à tout appel une voix synthétique propose à votre correspondant d'allumer son Minitel et de laisser un message écrit. Il comptabilise les messages, affiche la date et l'heure d'appel, on peut l'interroger à distance, créer une page d'accueil personnalisée, gérer des boîtes aux lettres nominatives, dialoguer en différé. Ce n'est pas tout.. Kortex lui a attribué d'autres fonctions: la sauvegarde de pages Minitel (jusqu'à 120), un éditeur intégré texte et graphique pour créer et composer ses propres images vidéotex, la possibilité de dialoguer en direct de Minitel à Minitel sans passer par le 36.18, un répertoire téléphonique (jusqu'à 260 numéros) avec numérotation automatique, un agenda et une calculette. Equipé d'un microprocesseur 80C31 (8 bits), il possède une mémoire totale de 128 Ko (dont 64 Ko disponibles comme mémoire de stockage) et une horloge à quartz. Son logiciel utilise le principe des fenêtres et des menus déroulants. Il est protégé contre les coupures de courant par batterie. La numérotation automatique s'effectue au choix, soit par impulsion, soit fréquence vocale. Il comporte une prise DIN pour sortie imprimante. Dommage que son prix, env. 2.980 F T.T.C. soit si élevé. **Kortex International, 71, rue Archereau - 75019 Paris Tél. 40.05.04.64**

Sur le 36.15, le Parti Socialiste ne dépareille pas avec sa traditionnelle **rose** (reconnaissance symbolique). Faites le code JLANG pour vous connecter sur le serveur personnel de Jack Lang. Tout d'abord s'affichera son profil gracieux en mode graphique, puis un sommaire varié, consacré au militantisme avec divers options dont une messagerie en direct. Nous aurions pu penser qu'elle était consacrée à des débats politiques ou à des échanges d'idées. Et bien non! C'est une messagerie **rose**, de "cul" si vous préférez. Voilà une nouvelle manière de financer certains partis politiques. Chaque mois se crée une quantité incroyable de messageries érotiques sur le 36.15, maintenant il y a les messageries "érotico-politiques".

ADRESSES

Voici deux adresses très utiles de clubs japonais d'utilisateurs MSX:

"MSX JCS", nom du président: Shibayama Katsunari, adresse: Yashio J-6-32-1105, Sainagawa Ku, Tokyoto 140, Japon. Club de créateurs de programmes.

"Game Yuentchi", nom du président: Atsuko Otani, adresse: Shimizucho 3-334, Hirohatakv, Himeti Shi, Hyogo Ken T671-11, Japon. Club d'échanges de logiciels.

A partir de maintenant, nous vous communiquerons ainsi périodiquement des adresses de clubs étrangers, d'éditeurs de logiciels étrangers, de distributeurs japonais ou européens, mais uniquement sur notre service télématique (36.15 code SM1•MSX), soit dans la rubrique Info, soit dans les messages de la rubrique Petites Annonces. Attention, consulter régulièrement le serveur, car la surface des pages télématiques n'étant pas extensible, nous sommes obligés d'effacer les anciennes Infos pour afficher les nouvelles. Pour correspondre avec l'étranger (et même le Japon), prenez la peine d'écrire vos lettres en anglais, et d'envoyer les courriers "par avion".

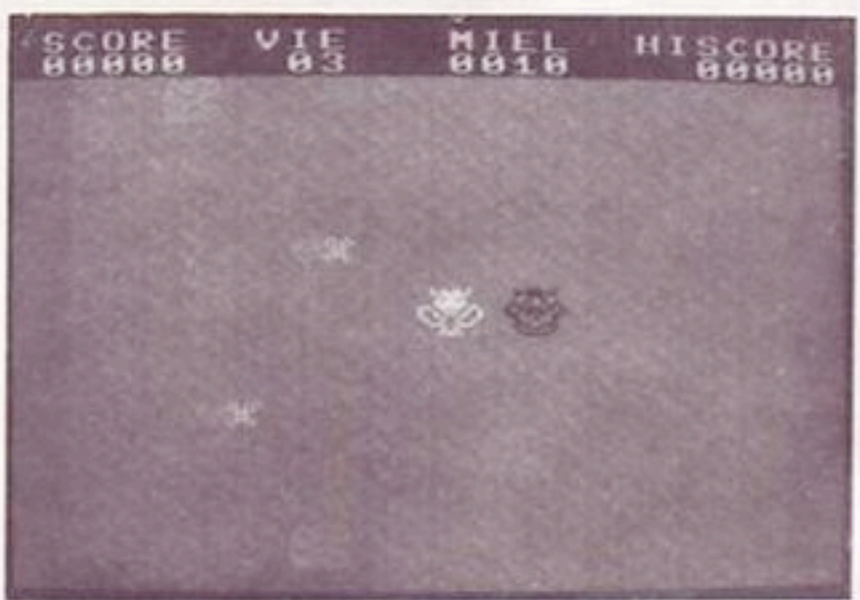


HONEY QUEST

de David DUCOURTHIAL
et Stéphane ROCHE

LANGAGE: BASIC MSX
TAILLE MEMOIRE: 12,9 Ko

Imaginez-vous que vous êtes une petite abeille, née aux premiers beaux jours de l'été, et que peinarde vous parcourez la campagne ensoleillée à la recherche du nectar des premières fleurs de Juin. Butinez ci et là, le ventre plein, l'esprit léger, les ailes souples. Malheureusement cette joie de vivre va être perturbée par de sombres créatures d'origines suspectes: fantômes champêtres, crânes abjects, chauves-souris vampiriques, citrouilles volantes, démons sacrés et même quelques bourdons bagarreurs. Elles tenteront de vous tuer. Petite abeille désarmée, que faire dans cette jungle féroce? Votre seule défense sera de délivrer quelques gouttes de miel de votre jabot et de les projeter vers vos agresseurs. Ils seront ainsi paralysés dans la matière gluante. Toutes les indications utiles s'affichent en haut de l'écran: score, meilleur score, nombre d'abeilles disponibles et réserve de miel. Pour se déplacer, le joystick est de rigueur. Honey Quest est disponible sur la Cassette Listings N° 10 et la Disquette Listings N° 8.




```
1 REM
2 REM
3 REM        MICROS MSX PRESENTE
4 REM
5 REM           HONEY QUEST
6 REM
7 REM        DUCOURTHIAL David
8 REM
9 REM          ROCHE Stephane
10 REM
11 REM ----------------------------
12 DEFINT A-Z
13 COLOR 12,1,1
14 SCREEN 2,0,0:KEY OFF
15 ON KEY GOSUB 102
16 OPEN"GRP:" AS #1
17 FOR I=1 TO 2
18 PSET(40+I,10),1:PRINT#1,"MICROS MS
X PRESENTE ..."
19 NEXT
20 FOR I=229*8 TO 250*8+7
21 READA
22 VPOKE I,A
23 NEXT
24 FOR I=261*8 TO 282*8+7
25 READA
26 VPOKE I,A
27 NEXT
28 FOR I=229*8 TO 250*8  STEP 8
29 FOR J=0 TO 7
30 READ A
31 VPOKE 8192+I+J,16*A+1
32 NEXT
33 RESTORE 100
34 NEXT
35 FOR I=260*8 TO 282*8  STEP 8
36 FOR J=0 TO 7
37 READ A
38 VPOKE 8192+I+J,16*A+1
39 NEXT
40 RESTORE 101
41 NEXT
42 FOR I=1 TO 2
43 PSET(30+I,140),1:PRINT #1,"Copyrig
ht 1987"
44 NEXT
45 FOR I=1 TO 2
46 PSET(60+I,170),1:PRINT #1,"DUCOURT
HIAL David"
47 PSET(70+I,180),1:PRINT #1,"ROCHE S
tephane"
48 NEXT:KEY (1) ON
49 T=100
50 T$="V13T=T;L8":PLAY T$,T$+"L4",T$
51 A1$="O5C4":B1$="O5C":C1$="R4"
52 A2$="O4A2R8AO5CDO4G2R4GA":B2$="O3F
FFACCCC":C2$="O3FCFCFCFCECECECEF"
53 A3$="B-4O5F4R8FECDC16O4B-16A2R8O5C
":B3$="EB-B-GFCCC8F8":C3$="GCB-CB-CB-
CFCFCFCFC"
54 A4$="DD4DG16FE16E16F16DC2O4FGAO5D"
:B4$="O4B-B-B-B-FFCF":C4$="O2B-FB-FB-
FB-FO3CFCFCFCF"
55 A5$="DCR8CO4B-AEFF4C2.":B5$="B-B-E
CAAA2":C5$="O3CCCCCCCCFCFCO2F2"
56 PLAY A1$,B1$,C1$:PLAY A2$,B2$,C2$:
PLAY A3$,B3$,C3$:PLAY A4$,B4$,C4$:PLA
Y A5$,B5$,C5$
57 IF PLAY (0) THEN 49 ELSE 57
58 DATA 48,24,28,24,24,24,24,15
59 DATA 12,24,56,24,24,24,24,240
60 DATA 0,0,15,28,26,26,26,26
```

HONEY QUEST

de David DUCOURTHIAL
et Stéphane ROCHE

LANGAGE: BASIC MSX
TAILLE MEMOIRE: 12,9 Ko

```
61 DATA 0,0,240,24,24,24,24,24
62 DATA 4,24,120,60,60,54,54.51
63 DATA 8,16,112,48,48,48,48,48
64 DATA 0,0,47,28,24,24,12.14
65 DATA 0,8,48,192,0,0,0,32
66 DATA 2,4,28,12,12,12.14,7
67 DATA 8,48,112,48,48,48,112,224
68 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0.0.0
,0
69 DATA 0,31,56,51,52,52,52,52
70 DATA 0,240,24,216,24,24,24,24
71 DATA 0,16,8,14,12,12,12,12
72 DATA 0,4,8,56,24,24,24,24
73 DATA 0,0,47,28,24,24,12,14
74 DATA 0,8,48,192,0,0,0,32
75 DATA 0,15,24,16,16,16,16,24
76 DATA 0,242,12,8,16,0,0,0
77 DATA 0,16,31,63,67,1,1,1
78 DATA 0,2,252,248,200,128,128,128
79 DATA 15,24,24,24,24,28,24,48
80 DATA 240,24,24,24,24,56,24,12
81 DATA 26,26,26,26,25,28,15,0
82 DATA 24,24,24,24,216,56,240,0
83 DATA 51,49,49,48,56,32,64,0
84 DATA 48,176,176,240,248,96,128,0
85 DATA 13,8,24,24,28,47,0,0
86 DATA 192,0,0,0,8,48,192,0
87 DATA 3,1,1,1,1,1,3,4
88 DATA 192,128,128,128,128,192,0,0
89 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0
90 DATA 52,52,53,52,48,31,0,0
91 DATA 24,24,152,88,56,241,14,0
92 DATA 12,12,12,12,28,14,3,0
93 DATA 24,24,24,24,28,56,224,0
94 DATA 13,8,24,24,28,47,0,0
95 DATA 192,0,0,0,8,48,192,0
96 DATA 15,0,0,8,16,48,79,0
97 DATA 248,12,4,4,4,12,248,0
98 DATA 1,1,1,1,1,1,3,0
99 DATA 128,128,128,128,192,128,0,0
100 DATA 4,4,4,4,4,5,5,5
101 DATA 5,5,7,7,7,7,7,7
102 Y=RND(-TIME):DEFUSR1=&H90:A=USR1(
1)
103 COLOR 10,1,1
104 SCREEN 1,2,0:KEY OFF:RESTORE 115
105 FOR I=48*8 TO 90*8+7
106 VPOKE I,VPEEK(I) OR VPEEK(I)/2
107 NEXT
108 LOCATE 10,12
109 PRINT "HONEY QUEST"
110 FOR I=&HEA60 TO &HEA78
111 READ A
112 POKE I,A
113 NEXT
114 DEFUSR=&HEA60
115 DATA 1,192,2,17,80,195,33,64,24,2
05,89,0,1,160,2,33,80,195,17,96,24,20
5,92,0,201
116 FOR I=0 TO 8
117 FOR J=1 TO 32
118 READ A
119 S$=S$+CHR$(A)
120 NEXT
121 SPRITE$(I)=S$:S$=""
122 NEXT
123 DATA 18,23,11,5,11,15,103,146,137
,138,68,34,28,2,2,5,72,232,208,160,20
8,240,230,73,145,81,34,68,56,64,64,16
0
124 DATA 18,23,11,5,11,15,7,2,29,34,6
4,130,140,146,98,5,72,232,208,160,208
,240,224,64,184,68,2,65,49,73,70,160
125 DATA 3,4,9,11,9,4,2,0,2,0,5,0,2,0
,5,0,128,64,32,160,32,64,128,0,128,0,
64,0,128,0,64,0
```



```
126 DATA 0,1,2,4,4,9,9,8,8,8,10,10,18
,21,10,0,0,240,8,4,164,178,178,2,2,2,
170,170,169,85,170,0
127 DATA 7,15,15,28,24,24,31,30,31,15
,10,5,7,7,7,3,240,248,248,156,140,140
,124,188,252,248,168,80,240,240,240,2
24
128 DATA 31,32,76,67,32,31,0,7,7,0,31
,32,67,76,32,31,0,128,64,32,160,22,13
7,252,152,137,22,160,32,64,128,0
```

HONEY QUEST

de David DUCOURTHIAL
et Stéphane ROCHE

LANGAGE: BASIC MSX
TAILLE MEMOIRE: 12,9 Ko

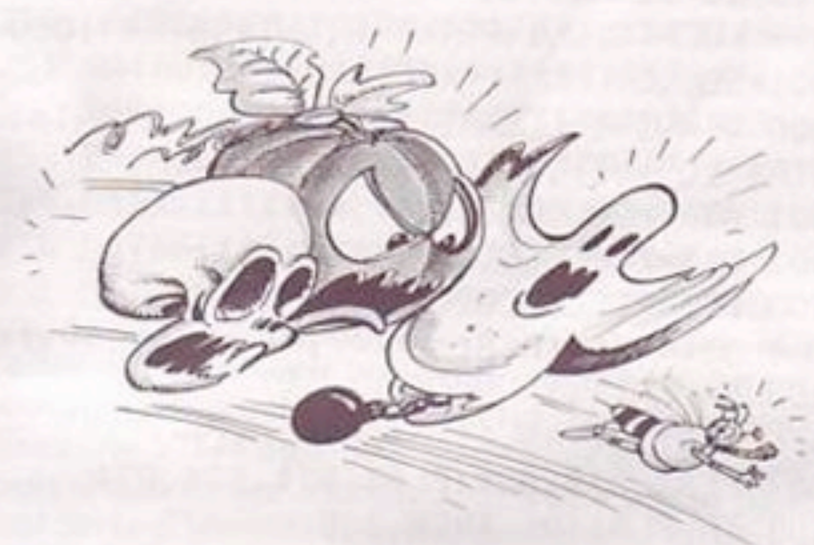
```
129 DATA 4,3,100,146,136,133,146,168,
132,152,164,162,66,2,5,10,32,192,38,7
3,17,161,73,21,33,25,37,69,66,64,160,
80
130 DATA 18,146,173,104,165,149,179,6
4,38,16,20,19,8,4,3,0,72,201,53,150,3
7,41,205,2,100,8,40,200,16,32,192,0
131 DATA 35,31,35,4,4,104,146,150,166
,96,33,16,44,35,16,15,136,240,136,64,
64,44,146,210,202,12,8,16,104,136,16,
224
132 FOR I=42*8 TO 42*8+7
133 READ A
134 VPOKE I,A
135 NEXT
136 FOR I=97*8 TO 102*8+7
137 READ A
138 VPOKE I,A
139 NEXT
140 FOR I=104*8 TO 104*8+7
141 READ A
142 VPOKE I,A
143 NEXT
144 FOR I=112*8 TO 112*8+7
145 READ A
146 VPOKE I,A
147 VPOKE I+8,A
148 NEXT
149 FOR I=128*8 TO 164*8+7
150 READ A
151 VPOKE I,A
152 NEXT
153 FOR I=204*8 TO 220*8+7
154 READ A
155 VPOKE I,A
156 NEXT
157 FOR I=224*8 TO 224*8+7
158 READ A
159 VPOKE I,A
160 NEXT
161 DATA 1,64,8,32,64,4,2,128
162 DATA 8,8,73,166,155,70,34,29,16,2
24,8,212,36,136,112,0
163 DATA 0,51,127,95,111,239,243,252,
255,191,215,238,125,255,255,126,124,2
54,190,75,247,190,126,234,244,252,190
,127,219,231,254,252
164 DATA 34,85,85,62,20,126,149,98
165 DATA 42,85,99,85,73,34,20,8
166 DATA 255,223,177,238,255,207,181,
251,223,191,241,238,255,229,218,255,2
48,208,176,112,240,248,252,148,108,25
2,248,232,220,220,190,254
167 DATA 255,199,187,253,255,249,246,
255,207,179,253,255,227,221,254,255,2
54,254,255,207,55,255,255,239,151,122
,254,238,214,124,252,248
168 DATA 255,227,253,207,182,251,255,
239,156,251,255,241,206,191,255,255,2
48,252,156,110,254,255,231,219,255,12
6,230,94,252,228,156,254
169 DATA 255,255,249,198,255,255,207,
182,247,251,255,255,230,155,253,255,2
54,254,250,183,207,255,63,255,231,219
,190,254,238,20,252,248
170 DATA 31,57,55,62,121,127,255,241,
238,127,63,57,102,127,127,255,243,237
,127,191,223,251,229,127,191,255,231,
219,127,191,255,255
171 DATA 121,119,127,60,27,31,30,61,6
3,55,24,15,15,11,28,31,255,255,251,10
1,191,255,127,243,237,63,223,239,255,
61,219,255
172 DATA 31,63,60,27,31,31,63,63,121,
126,255,255,254,241,239,127,255,249,2
47,63,223,253,243,255,223,63,251,245,
255,227,221,255
173 DATA 127,63,62,29,31,15,12,11,31,
30,61,63,63,62,25,31,255,255,127,185,
231,255,255,255,155,109,255,255,223,5
9,245,255
174 DATA 255,255,30,30,62,60,60,60,12
0,120,120,120,240,240,240,240
175 DATA 255,255,120,120,120,60,60,60
,30,30,30,30,15,15,15,15
176 DATA 255,255,0,0,0,0,0,0
177 DATA 255,255,255,255,255,255,255,
255
178 DATA 255,255,240,224,192,192,192,
192,255,255,15,7,3,3,3,3
179 DATA 61,26,23,23,23,26,13,13,13,6
,7,7,3,3,1,0
180 DATA 61,106,119,119,119,234,221,2
21,221,234,247,119,119,106,61,61
181 DATA 1,3,7,15,15,26,61,61,0,0,1,3
,15,26,125,253
182 DATA 3,63,255,247,119,170,221,221
,192,252,127,119,119,170,221,221
183 DATA 0,0,0,192,240,184,222,223,12
8,192,96,112,112,184,220,220
184 DATA 220,174,118,118,118,171,221,
221,221,171,119,118,118,174,222,220
185 DATA 220,168,120,120,120,184,208,
208,240,224,96,96,64,192,192,0
186 DATA 34,85,136,136,136,85,34,34
187 SC=0
```

HONEY QUEST

de David DUCOURTHIAL
et Stéphane ROCHE

LANGAGE: BASIC MSX
TAILLE MEMOIRE: 12,9 Ko

```
188 VPOKE 8197,17
189 FOR I=8204 TO 8222
190 VPOKE I,17
191 NEXT
192 MI=10:VI=3
193 RESTORE 311
194 CLS:H=0
195 FOR I=22 TO 2 STEP -1
196 READ A$
197 LOCATE 1,I:PRINT A$
198 H=H+1
199 NEXT
200 VPOKE 8197,16*8+6
201 VPOKE 8204,16*2+6
202 VPOKE 8205,16*10+6
203 VPOKE 8206,16*4+6
204 VPOKE 8208,16*12+6
205 VPOKE 8209,16*12+6
206 VPOKE 8210,16*12+6
```



```
207 VPOKE 8211,16*12+6
208 VPOKE 8217,16*10+6
209 VPOKE 8212,16*1+6
210 VPOKE 8218,16*10+6
211 VPOKE 8219,16*10+6
212 VPOKE 8220,16*6+10
213 LOCATE 2,0:PRINT"SCORE":LOCATE 2,
1:PRINT RIGHT$(STR$(100000!+SC),5)
214 LOCATE 9,0:PRINT"VIE":LOCATE 10,1
:PRINT RIGHT$(STR$(100+VI),2)
215 LOCATE 15,0:PRINT"MIEL":LOCATE 15
,1:PRINT RIGHT$(STR$(10000+MI),4)
216 LOCATE 21,0:PRINT"HISCORE":LOCATE
 23,1:PRINT RIGHT$(STR$(100000!+HI),5
)
217 X=128:Y=88:XT=0:YT-209:vP=6512:XM
=0:V=0:TI=0
218 ON INTERVAL=80 GOSUB 252:INTERVAL
 ON
219 ON STRIG GOSUB 259,259:STRIG(1) O
N
220 ON SPRITE GOSUB 269:SPRITE ON
221 ON STICK(1) GOSUB 236,238,240,242
,244,246,248,250
222 PUT SPRITE 1,(X,Y),14,SP
223 IF TI THEN YT=YT-15:IF YT<15 THEN
 YT=209:XT=0:TI=0:STRIG(1) ON
224 PUT SPRITE 2,(XT,YT),10,2
225 XM=XM+V:IF XM>240 OR XM<10 OR YM<
20 OR YM>176 THEN XM=5:PUT SPRITE SM,
(0,209),,SM:ON RND(1)*6+1 GOSUB 230,2
31,232,233,234,235
226 YM=FNA(XM)
227 PUT SPRITE SM,(XM,YM),CM,SM
228 SP=SP XOR 1
229 GOTO 221
230 CM=10:SM=7:V=10:DEFFNA(XM)=170-((
XM-127)^2)/100:RETURN
231 CM=15:SM=5:V=10:X1=X:DEFFNA(XM)=1
70-ABS(X1-XM):RETURN
232 CM=14:SM=4:V=10:DEFFNA(XM)=30+(XM
/30)^3:RETURN
233 XM=240:CM=1:SM=8:V=-15:Y1=Y:DEFFN
A(XM)=Y1:RETURN
234 XM=30:CM=9:V=10:SM=6:DEFFNA(XM)=1
70-(XM/30)^3:RETURN
235 V=15:SM=3:CM=15:Y1=Y:DEFFNA(XM)=Y
1:RETURN
236 IF Y<30 THEN RETURN ELSE Y=Y-8:VP
=VP-32
237 RETURN
238 IF Y<30 OR X>200 THEN RETURN ELSE
 X=X+8:Y=Y-8:VP=VP-31
239 RETURN
240 IF X>200 THEN RETURN ELSE X=X+8:V
P=VP+1
241 RETURN
242 IF X>200 OR Y>160 THEN RETURN ELS
E X=X+8:Y=Y+8:VP=VP+33
243 RETURN
244 IF Y>160 THEN RETURN ELSE Y=Y+8:V
P=VP+32
245 RETURN
246 IF X<48 OR Y>160 THEN RETURN ELSE
 X=X-8:Y=Y+8:VP=VP+31
247 RETURN
248 IF X<48 THEN RETURN ELSE X=X-8:VP
=VP-1
249 RETURN
250 IF X<48 OR Y<30 THEN RETURN ELSE
X=X-8:Y=Y-8:VP=VP-33
251 RETURN
```

HONEY QUEST

de David DUCOURTHIAL
et Stéphane ROCHE

LANGAGE: BASIC MSX
TAILLE MEMOIRE: 12,9 Ko

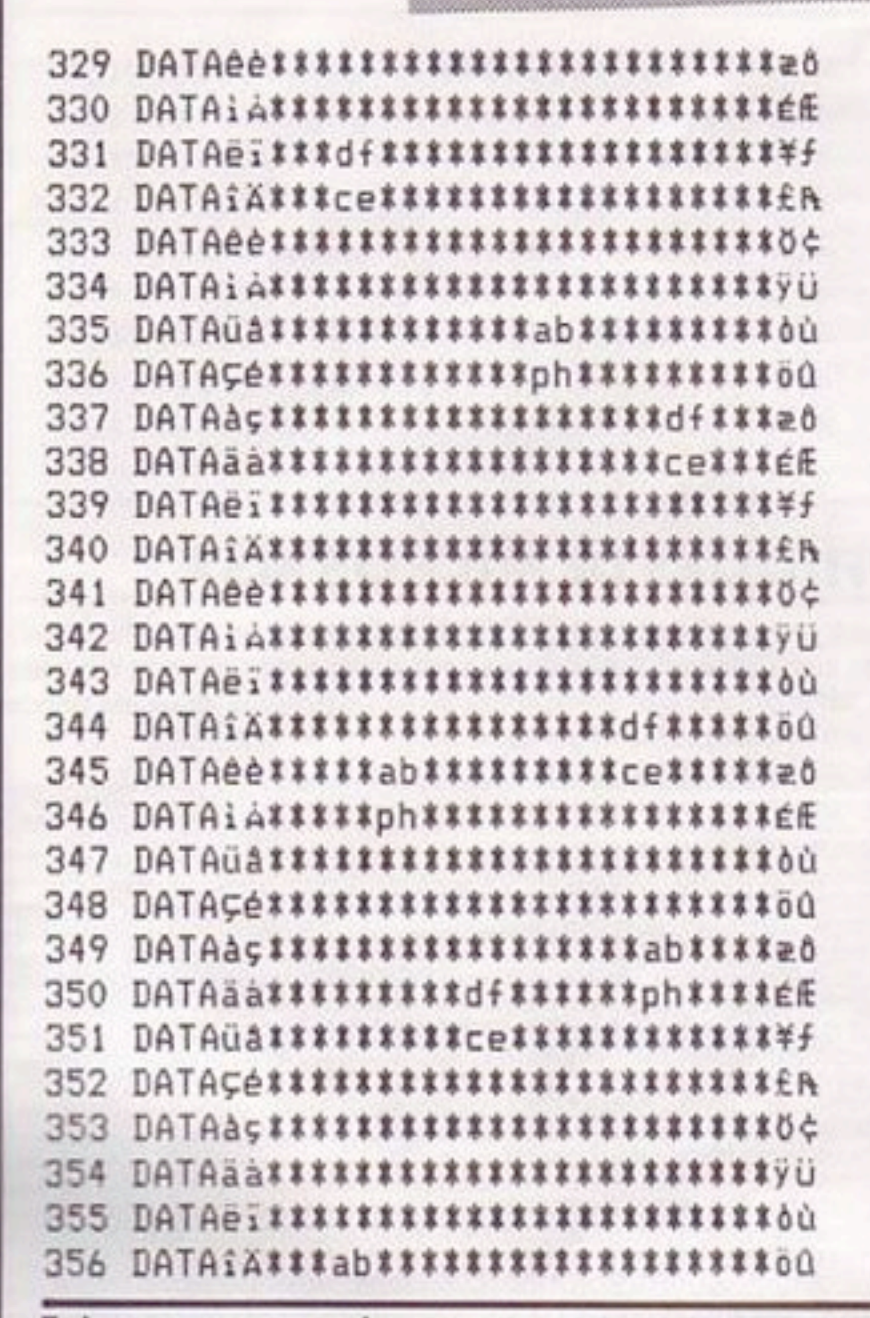
```
252 INTERVAL OFF:SPRITE OFF:STRIG(1)
OFF
253 H=H+1
254 IF H>103 THEN 292
255 A=USR(1):READ A$
256 LOCATE 1,2:PRINT A$
257 IF TI=0 THEN STRIG(1) ON
258 INTERVAL ON:SPRITE ON:RETURN
259 SPRITE OFF:INTERVAL OFF:STRIG(1)
OFF
260 IF VPEEK(VP)=112 AND VPEEK(VP+1)=
104 AND VPEEK(VP+32)=97 AND VPEEK(VP+
33)=98 THEN VPOKE VP,113:MI=MI+10:LOC
ATE 15,1:PRINT RIGHT$(STR$(10000+MI),
4):STRIG(1) ON:GOTO 267
261 A=USR1(1)
262 MI=MI-1:IF MI<0 THEN MI=0
263 LOCATE 15,1:PRINT RIGHT$(STR$(100
00+MI),4)
264 IF MI=0 THEN STRIG(1) ON:GOTO 267
265 SOUND 11,10:SOUND 12,30:SOUND 6,1
:SOUND 0,254:SOUND 1,3:SOUND 7,54:SOU
ND 13,9:SOUND 8,16
266 TI=1:XT=X:YT=Y-16
267 SPRITE ON:INTERVAL ON
268 RETURN
269 SPRITE OFF:INTERVAL OFF:STRIG(1)
OFF
270 IF ABS(X-XM)<16 AND ABS(Y-YM)<16
THEN 274
271 IF ABS(XT-XM)<16 AND ABS(YT-YM)<1
6 THEN TI=0:XM=0:V=0:XT=0:YT=209:PUT
SPRITE SM,(0,209),,SM:SC=SC+10:LOCATE
 2,1:PRINT RIGHT$(STR$(100000!+SC),5)
:STRIG(1) ON
272 SPRITE ON:INTERVAL ON
273 RETURN
274 A=USR1(1):N1$="T130M6000S0L8"
275 N2$="O5C4C.C16.C4D+.D16.D.C16.C.O
4B16.O5C2"
276 N3$="O4C4C.C16.C4D+.D16.D.C16.C.O
3B16.O4C2"
277 PLAY N1$,N1$:PLAY N2$,N3$
278 VI=VI-1:TI=0:XM=0:YM=209
279 PUT SPRITE 0,(0,209),,0::PUT SPRI
TE 1,(0,209),,1:PUT SPRITE 2,(0,209),
,2:PUT SPRITE SM,(0,209),,SM
280 IF VI=0 THEN 284
281 IF PLAY(0) THEN 281
282 FOR I=1 TO 3000:NEXT
283 GOTO 213
284 FOR I=1 TO 8000:NEXT
285 FOR I=8204 TO 8222:VPOKE I,17:NEX
T:VPOKE 8197,17:LOCATE 10,11:PRINT"GA
ME  OVER"
286 LOCATE 10,1:PRINT RIGHT$(STR$(100
+VI),2)
287 IF SC>HI THEN HI=SC
288 FOR I=1 TO 5000:NEXT
289 LOCATE 8,14:PRINT"PUSH SPACE KEY"
290 IF NOT STRIG(0) THEN 290
291 GOTO 187
292 INTERVAL OFF:STRIG(1) OFF:SPRITE
OFF
293 PUT SPRITE 0,(0,209),,0:PUT SPRIT
E 1,(0,209),,1:PUT SPRITE 2,(0,209),,
2:PUT SPRITE SM,(0,209),,SM
294 FOR I=1 TO 5000:NEXT
295 FOR I=8204 TO 8222:VPOKE I,17:NEX
T:VPOKE 8197,17
296 LOCATE 9,10:PRINT"SPECIAL BONUS"
297 LOCATE 7,12:PRINT MI;"X 100:";MI*
100
298 SC=SC+MI*100
299 LOCATE 2,1:PRINT RIGHT$(STR$(1000
00!+SC),5)
300 VI=VI+1:LOCATE 10,1:PRINT RIGHT$(
STR$(100+VI),2)
301 A$="M2000S11T200"
302 B1$="C2.DE2.CE2C2E1"
303 B2$="O3C2O2G2O3C2O2G2"
304 B3$="R1R1R1G1"
305 A=USR1(1)
306 PLAY A$,A$,A$
307 PLAY B1$,B2$:PLAY B1$,B2$,B3$
308 IF PLAY(0) THEN 308
309 FOR I=1 TO 2000:NEXT
310 GOTO 193
311 DATAüà***********************òù
312 DATAÇé*******df**************öû
313 DATAàç*******ce**************æô
314 DATAäà***********************ÉÆ
315 DATAüå***********************¥ƒ
316 DATAÇé*************df********£₧
317 DATAàç****ab*******ce********ő¢
318 DATAäá****ph*****************ÿÜ
319 DATAëï***********************¥ƒ
320 DATAîÄ***********************£₧
321 DATAêè***********************ő¢
322 DATAìÅ***********************ÿÜ
323 DATAüå***********************òù
324 DATAÇé*******ab**************öû
325 DATAàç*******ph**************æô
326 DATAäá***********************ÉÆ
327 DATAëï***********************òù
328 DATAîÄ***********************öû
```



HONEY QUEST

de David DUCOURTHIAL
et Stéphane ROCHE

LANGAGE: BASIC MSX
TAILLE MEMOIRE: 12,9 Ko

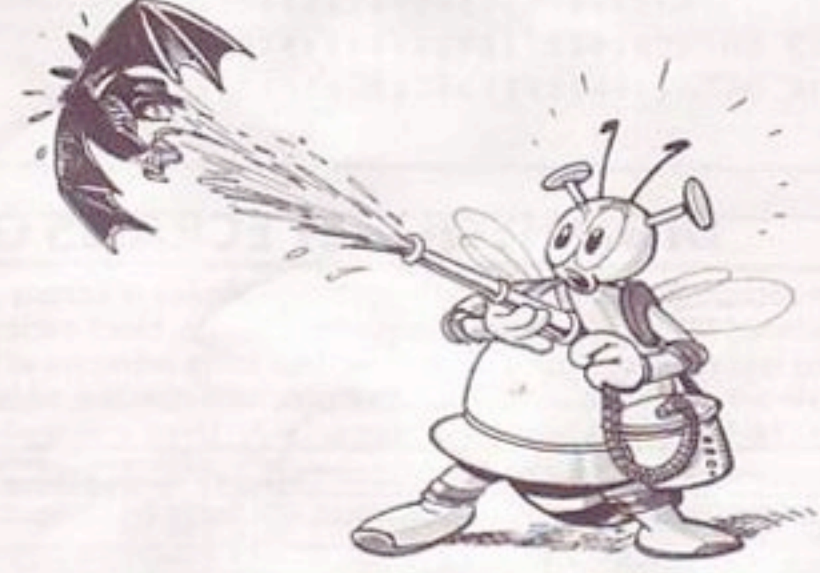


```
329 DATAêè‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡æô
330 DATA¡Å‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡ÉÆ
331 DATAëï‡‡‡df‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡¥ƒ
332 DATAîÄ‡‡‡ce‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡£₧
333 DATAêè‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡Ö¢
334 DATA¡Å‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡ÿÜ
335 DATAüâ‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡ab‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡òù
336 DATAÇé‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡ph‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡öû
337 DATAàç‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡df‡‡‡æô
338 DATAäà‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡ce‡‡‡ÉÆ
339 DATAëï‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡¥ƒ
340 DATAîÄ‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡£₧
341 DATAêè‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡Ö¢
342 DATA¡Å‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡ÿÜ
343 DATAëï‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡òù
344 DATAîÄ‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡df‡‡‡‡‡‡öû
345 DATAêè‡‡‡‡‡ab‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡ce‡‡‡‡‡æô
346 DATA¡Å‡‡‡‡‡ph‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡ÉÆ
347 DATAüâ‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡òù
348 DATAÇé‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡öû
349 DATAàç‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡ab‡‡‡‡æô
350 DATAäà‡‡‡‡‡‡‡‡‡df‡‡‡‡‡‡‡‡‡ph‡‡‡‡ÉÆ
351 DATAüâ‡‡‡‡‡‡‡‡‡ce‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡¥ƒ
352 DATAÇé‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡£₧
353 DATAàç‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡Ö¢
354 DATAäà‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡ÿÜ
355 DATAëï‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡òù
356 DATAîÄ‡‡‡ab‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡öû
```

Faites-nous parvenir vos programmes sur cassette, sauvegardés plusieurs fois sur les deux faces, ou sur disquette 5"1/4 ou 3"1/2. Ils doivent être accompagnés d'une notice détaillée, de votre photo (le format carte d'identité convient parfaitement) et d'une courte présentation de vos activités, de vos loisirs, de vous-même. Ne programmez aucune protection afin qu'ils soient facilement listés. Il est en conséquent inutile de joindre un listing à votre envoi. Pour les programmes en langage machine, n'oubliez pas de nous envoyer une copie du source. Avant de l'expédier, vérifiez une dernière fois son bon fonctionnement. Nous publierons périodiquement la liste des programmes retenus par la rédaction. Dans la mesure du possible, nous vous informons par courrier de notre décision ou des modifications à apporter à votre programme.
Les programmes déjà parus dans d'autres magazines ou livres seront exclus systématiquement.

Voici notre adresse:
MIEVA-PRESSE, *MICROS MSX*, Programmes,
95, rue des Moines - 75017 PARIS

```
357 DATAêè‡‡‡ph‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡æô
358 DATA¡Å‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡ÉÆ
359 DATAëï‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡df‡‡‡‡‡‡òù
360 DATAîÄ‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡ce‡‡‡‡‡‡öû
361 DATA¡Å‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡æô
362 DATAüâ‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡ÉÆ
```



```
363 DATAÇé‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡¥ƒ
364 DATAàç‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡£₧
365 DATAäà‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡Ö¢
366 DATAëï‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡ÿÜ
367 DATAîÄ‡‡‡‡‡‡‡‡ab‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡òù
368 DATAêè‡‡‡‡‡‡‡‡ph‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡öû
369 DATA¡Å‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡æô
370 DATAüâ‡‡‡df‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡ÉÆ
371 DATAÇé‡‡‡ce‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡òù
372 DATAàç‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡öû
373 DATAäà‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡æô
374 DATAüâ‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡ÉÆ
375 DATAÇé‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡¥ƒ
376 DATAàç‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡£₧
377 DATAäà‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡ab‡‡Ö¢
378 DATAëï‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡df‡‡‡‡‡‡‡ph‡‡ÿÜ
379 DATAîÄ‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡ce‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡¥ƒ
380 DATAêè‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡£₧
381 DATA¡Å‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡Ö¢
382 DATAëï‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡ÿÜ
383 DATAîÄ‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡òù
384 DATAêè‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡öû
385 DATA¡Å‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡æô
386 DATAüâ‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡ÉÆ
387 DATAÇé‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡¥ƒ
388 DATAàç‡‡‡ab‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡df‡‡‡‡‡‡£₧
389 DATAäà‡‡‡ph‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡ce‡‡‡‡‡Ö¢
390 DATAëï‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡ÿÜ
391 DATAîÄ‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡¥ƒ
392 DATAêè‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡£₧
393 DATA¡Å‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡Ö¢
394 DATAëï‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡ÿÜ
395 DATAîÄ‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡ab‡‡‡‡‡‡‡‡‡‡òù
```

Plus de 7 MEGAS digitalisés...

HONEY QUEST

de David DUCOURTHIAL
et Stéphane ROCHE

LANGAGE: BASIC MSX
TAILLE MEMOIRE: 12,9 Ko

```
396 DATAêè****************ph**********öû
397 DATAìÁ****************************æô
398 DATAëì****************************éÆ
399 DATAîÄ***df***********************òù
400 DATAêè***ce***********************öû
401 DATAìÁ****************************æô
402 DATAüâ**********************df****éÆ
403 DATAÇé**********************ce****¥ƒ
404 DATAàç************í**ú************£₧
405 DATAäà*********ñáññóñ*************ö¢
406 DATAüâ**********◀α▼▲α▬************ÿÜ
407 DATAÇé**********▶αααα█************¥ƒ
408 DATAàç*********Ħααααω*************£₧
409 DATAäà*********⧗αααα‡*************ö¢
410 DATAëì**********▪αααΔ*************ÿÜ
411 DATAîÄ************,·,$************òù
412 DATAÇé****************************£₧
413 DATAàç****************************ö¢
```

DIGITHEQUE ET ECRANS GRAPHIQUES DE MICROS MSX

Voici un récapitulatif partiel des images digitalisées et écrans graphiques proposés par MICROS MSX. Il y en a aujourd'hui plus de 300 contenus sur 25 disquettes (disquettes Listings, Hors-séries, et Séries digitalisées). La plupart sont compactés et vous trouverez ci-dessous leur numéro, leur désignation, leur taille mémoire et la (ou les références) des disquettes où vous pouvez vous les procurer. Dans notre prochain numéro, nous publierons le complément de cette liste.

Num. désignation de l'image	Taille mémoire	Référence disquette contenant l'image
01-« Perroquet » (digitalisation originale de Sony)	54,2 K	Réf.303
02-« Coupe de Fruit » (digitalisation originale de Sony)	54,2 K	Réf.303
03-« Couverture présentation MICROS MSX N° 7 »	18,6 K	Réf.010/311/312/313
04-« Diminutions de 5 images digitalisées de la Série N° 1 »	17,0 K	Réf.010
05-« Nathaly agenouillée » (digitalisation E.Minsky, hauteur horiz.)	22,9 K	Réf.010/306
06-« Diminutions de 5 images digitalisées de la Série N° 1 »	18,6 K	Réf.010
07-« Diminutions de 5 images digitalisées de la Série N° 2 »	17,5 K	Réf.311
08-« Pomme croquée » (digitalisation E.Minsky)	15,2 K	Réf.311/307
09-« Diminutions de 5 images digitalisées de la Série N° 2 »	15,0 K	Réf.311
10-« Boa enroulé » (digitalisation E.Minsky)	21,6 K	Réf.010/307
11-« Coucher de soleil » (photo E.Minsky, Golf St Tropez)	8,3 K	Réf.311
12-« Coucher de soleil » (photo E.Minsky, Golf St Tropez)	8,3 K	Réf.312/309
13-« Coucher de soleil » (photo E.Minsky, Golf St Tropez)	7,5 K	Réf.313
14-« Diminutions de 5 images digitalisées de la Série N° 3 »	19,0 K	Réf.312
15-« Diminutions de 5 images digitalisées de la Série N° 3 »	19,2 K	Réf.312
16-« Nénuphar » (photo E.Minsky)	13,2 K	Réf.010
17-« Diminutions de 5 images digitalisées de la Série N° 4 »	21,6 K	Réf.313
18-« Nathaly songeuse » (photo E.Minsky)	26,4 K	Réf.312/308
19-« Pose de Nathaly » (digitalisation E.Minsky)	17,3 K'	Réf.010
20-« Isabelle » (photo E.Minsky, hauteur horiz.)	21,7 K	Réf.311
21-« Diminutions de 5 images digitalisées de la Série N° 4 »	18,4 K	Réf.313
22-« Sorcière Machiavélique » (photo E.Minsky)	12,5 K	Réf.311/308
23-« Fresque Romaine » (photo E.Minsky, Herculanum)	20,9 K	Réf.311/308
24-« Cap Cartayat » (photo E.Minsky, Var)	18,9 K	Réf.312
25-« Poules à la Ferme » (photo E.Minsky)	20,1 K	Réf.010
26-« Portrait Nathaly » (digitalisation E.Minsky)	19,5 K	Réf.312/309
27-« Présentation Fly-Boat & Intérieur » (digitalisation jaquettes)	19,3 K	Réf.307
28-« Profil de Nathaly » (photo E.Minsky, hauteur horiz.)	15,0 K	Réf.312/306
29-« Présentation Docteur Galaxie & Daisy Texte » (digit. jaquette)	24,3 K	Réf.308
30-« Nathaly perchée » (photo E.Minsky, hauteur horiz.)	22,0 K	Réf.312/306
31-« Présentation digithèque MICROS MSX » (multiples réductions)	28,7 K	Réf.308/309
32-« Les songes de Nathaly » (photo E.Minsky, haut. horiz.)	18,3 K	Réf.311
33-« Logo système MSX de Microsoft » (digitalisation directe)	2,8 K	Réf.309
34-« Cauchemar de Nathaly » (photo E.M.K, hauteur horiz.)	13,5 K	Réf.010
35-« Requin » (dessin MICROS ID N° 1 reproduit par L.Valcasara)	4,9 K	Réf.305
36-« Garfield » (dessin MICROS ID N° 2 reproduit par L.Valcasara)	5,6 K	Réf.305
37-« Portrait de Beethoven » (dessin de L.Valcasara)	7,9 K	Réf.305
38-« Bisounours » (dessin de L.Valcasara)	7,5 K	Réf.305
39-« Pêcheur » (dessin de L.Valcasara)	7,4 K	Réf.305
40-« Tête de Boa » (digitalisation E.Minsky)	12,3 K	Réf.010/307
41-« Sommaire Id Man & Magic Graphic » (dessin de Laurent Cordon)	7,0 K	Réf.309
42-« Intermède Robotons » (négatif, dessins de Laurent Cordon)	12,3 K	Réf.309
43-« Grille de M6, Réseau 6) (digitalisation directe)	13,6 K	Réf.300
44-« Nathaly sauvage » (photo E.Minsky)	21,7 K	Réf.311/309
45-« Présentation Octopus ou la saga des pieuvres » (digit jaquette)	29,7 K	Réf.300
46-« Présentation de la Disquette Listings N° 1 »	19,4 K	Réf.001
47-« Logo de LA 5 » (digitalisation directe)	11,7 K	Réf.001
48-« Nathaly sauvage » (photo E.Minsky)	19,1 K	Réf.313
49-« Bruno Mazure au Journal du soir de Antenne 2 » (digit. directe)	20,2 K	Réf.001
50-« Nathaly portrait » (photo E.Minsky)	19,0 K	Réf.313
51-« Joseph Poli à TF1 actualités » (digitalisation directe)	19,8 K	Réf.001
52-« Cueillette de Nathaly » (photo E.Minsky, hauteur horiz.)	14,8 K	Réf.010/307
53-« Emission Matin Bonheur d'Antenne 2 » (digitalisation directe)	23,8 K	Réf.001
54-« Fresque Romaine » (photo E.MinsKy, Herculanum, hauteur horiz.)	22,5 K	Réf.010/309
55-« Vitrail » (photo E.Minsky, église de Meslay, hauteur horiz.)	29,9 K	Réf.312/307
56-« Chemi, portrait d'une japonaise » (digitalisation Sanyo)	31,8 K	Réf.300
57-« Seiko, chanteuse japonaise » (digitalisation Sanyo)	54,2 K	Réf.303
58-« Yu, chanteuse japonaise » (digitalisation Sanyo)	25,0 K	Réf.300
59-« Danse macabre » (photo E.Minsky, Meslay-Le-Grenet)	12,7 K	Réf.311/309
60-« Portrait de Yu » (digitalisation Sanyo)	30,2 K	Réf.300
61-« Sommeil de Nathaly » (photo E.Minsky)	16,2 K	Réf.010/308
62-« Lumran, cartoon japonais » (digitalisation Sanyo)	54,2 K	Réf.303
63-« Frédéric Mitterand, Permission de Minuit sur TF1 »	17,8 K	Réf.001
64-« Scène d'Hopital Central, feuilleton sur TF1 »	28,3 K	Réf.001
65-« Super Burger » (digitalisation originale de Sony)	26,1 K	Réf.300/309
66-« Mode » (digitalisation originale de Sony)	24,6 K	Réf.300
67-« Palette de peinture »	26,4 K	Réf.300

Num. désignation de l'image	Taille mémoire	Référence disquette contenant l'image
68-« Saturne » (dessin)	14,0 K	Réf.300
69-« Penguin » (dessin publié dans MICROS ID N° 1 page 25	21,3 K	Réf.300
70-« Nathaly allongé » (photo E.Minsky, hauteur horizontale)	21,6 K	Réf.311
71-« Portrait Olivia »	19,0 K	Réf.311/309
72-« Mouette varoise » (photo E.Minsky, hauteur horizontale)	18,3 K	Réf.312
73-« Cerf de Bronze » (photo E.Minsky, Château de Rambouillet)	16,6 K	Réf.313/308
74-« Vitrail » (Cathédrale de Chartres, hauteur horizontale)	32,0 K	Réf.313
75-« Three ages of woman » (Jeffrey Jones, hauteur horizontale)	14,7 K	Réf.312
76-« Cueillette de Nathaly » (photo E.Minsky)	26,3 K	Réf.313
77-« Nathaly et les fleurs » (photo E.Minsky, hauteur horizontale)	20,8 K	Réf.313/307
78-« Nathaly nue » (photo E.Minsky, hauteur horizontale)	21,3 K	Réf.313
79-« Nathaly » (photo E.Minsky, hauteur horizontale)	16,5 K	Réf.313
80-« Nataly féline » (digitalisation E.Minsky)	25,0 K	Réf.312
81-« Statue » (photo E.Minsky, parc du château de Rambouillet)	22,9 K	Réf.313
82-« Présentation de la Série N° 8 avec Robotine »	22,1 K	Réf.343
83-« Présentation de la Série N° 7, Tête de girafe + Robaton)	25,4 K	Réf.342
84-« Animaux: Fennec baillant » (photo E.Minsky, zoo de Fréjus)	19,6 K	Réf.342
85-« Vampire Killer: le château de Dracula » (écran original Konami)	12,3 K	Réf.340
86-« Vampire Killer: tête de Dracula » (écran original de Konami)	4,7 K	Réf.340
87-« Vampire Killer: tableau 3 » (écran original de Konami)	29,1 K	Réf.340/309
88-« Vampire Killer: tableau 2 » (écran original de Konami)	24,5 K	Réf.340
89-« Vampire Killer: tableau 2 » (écran original de Konami)	19,4 K	Réf.340
90-« Vampire Killer: tableau 1 » (écran original de Konami)	28,2 K	Réf.340
91-« Vampire Killer: tableau 1 » (écran original de Konami)	27,3 K	Réf.340
92-« Vampire Killer: vers le château » (écran original de Konami)	19,2 K	Réf.340
93-« Vampire Killer: tableau 18: Dracula & fantôme (écran Konami)	26,3 K	Réf.340/307
94-« Vampire Killer: tableau 16 » (écran original de Konami)	26,1 K	Réf.340
95-« Vampire Killer: tableau 12 » (écran original de Konami)	29,0 K	Réf.340
96-« Vampire Killer: tableau 18 » (écran original de Konami)	26,9 K	Réf.340
97-« Vampire Killer: tableau 11 » (écran original de Konami)	32,7 K	Réf.340
98-« Vampire Killer: tableau 13 » (écran original de Konami)	28,3 K	Réf.340
99-« Vampire Killer: tableau 17 » (écran original de Konami)	27,7 K	Réf.304
100-« Animaux: groupes d'orques au crépuscule » (photo F.Gahier)	24,9 K	Réf.342
101-« Animaux: zèbre » (photo E.Minsky, zoo de Fréjus)	22,7 K	Réf.342
102-« Animaux: tête d'autruche » (photo E.Minsky, zoo de Fréjus)	14,2 K	Réf.342
103-« Animaux: tête de girafe » (photo E.Minsky, zoo de Fréjus)	22,6 K	Réf.342
104-« Animaux: couple lionne & lion »	24,7 K	Réf.342
105-« Amours sauvages: l'infâme créateur (présentation de L.Cordon)	22,9 K	Réf.341
106-« Amours sauvages: Escargots » (dessin de L.Cordon)	19,3 K	Réf.341
107-« Amours sauvages: Mammouth/Eléphante » (dessin de L.Cordon)	18,7 K	Réf.341
108-« Amours sauvages: Pieuvres » (dessin de L.Cordon)	20,8 K	Réf.341
109-« Amours sauvages: Ours blancs » (dessin de L.Cordon)	19,1 K	Réf.341
110-« Amours sauvages: Truie/Sanglier » (dessin de L.Cordon)	22,9 K	Réf.341
111-« Amours sauvages: Guêpes » (dessin de L.Cordon)	23,7 K	Réf.341
112-« Animaux: Marabout » (Brésil, photo de L.Cordon)	29,6 K	Réf.342/308
113-« Animaux: Boa enroulé » (Brésil, photo de L.Cordon)	29,8 K	Réf.342/309
114-« Animaux: Orang-Outan » (Brésil, photo de L.Cordon)	22,1 K	Réf.342
115-« Animaux: Couple de Rhinocéros » (Brésil, photo de L.Cordon)	27,5 K	Réf.342/308
116-« Animaux: Mangue aux Scarabées » (Brésil, photo de L.Cordon)	29,6 K	Réf.342
117-« Animaux: Petite Tortue » (Brésil, photo de L.Cordon)	30,3 K	Réf.342
118-« Amours sauvages: amours de Baleines (dessin de L.Cordon)	20,4 K	Réf.341
119-« Amours sauvages: amours dénaturés » (dessin de L.Cordon)	19,8 K	Réf.341
120-« Amours sauvages: profil d'Eléphant » (dessin de L.Cordon)	30,2 K	Réf.341
121-« Amours sauvages: Souris en extase » (dessin de L.Cordon)	32,5 K	Réf.341
122-« Portrait d'une baleine coquette » (dessin de L.Cordon)	24,3 K	Réf.343/307
123-« Amours sauvages: Sanglier satisfait » (dessin de L.Cordon)	30,7 K	Réf.341
124-« Amours sauvages: profil de Truie » (dessin de L.Cordon)	37,2 K	Réf.341
125-« Portrait d'une guêpe hilare » (dessin de L.Cordon)	22,7 K	Réf.343/308
126-« Portrait d'une guêpe attendrie » (dessin de L.Cordon)	24,2 K	Réf.343
127-« Portrait d'un mammouth joyeux » (dessin de L.Cordon)	25,2 K	Réf.343
128-« Portrait d'une éléphante désabusée » (dessin de L.Cordon)	26,3 K	Réf.343/308
129-« Portrait de deux ours alléchés » (dessin de L.Cordon)	23,3 K	Réf.343/308
130-« Lecture du chat » (dessin de L.Cordon)	31,6 K	Réf.343
131-« Partie d'échecs entre souris et chat » (dessin de L.Cordon)	27,9 K	Réf.343
132-« Tête de chat intellectuel » (dessin de L.Cordon)	34,2 K	Réf.343
133-« Couple de grenouille » (dessin de L.Cordon)	34,1 K	Réf.343
134-« Madame grenouille » (dessin de L.Cordon)	26,4 K	Réf.343



VENTE PAR CORRESPONDANCE POUR LES LECTEURS ETRANGERS

Enfin, nous mettons à disposition pour nos lecteurs étrangers, sous forme de vente par correspondance directe avec MICROS MSX, tous nos articles de la rubrique KIOSQUE, cassettes Listings, disquettes Listings, séries d'images digitalisées, cartouches de jeux, livres, Tee-shirts, etc... Nous vous proposons de consulter les conditions indiquées page 73 (au dessus du bon de commande lecteurs étrangers).
ELles sont applicables à nos lecteurs étrangers de tous pays et pour toutes destinations.

AVIS A NOS LECTEURS BELGES

Nous signalons à nos lecteurs belges qu'il ne leur est plus possible de se procurer les anciens numéros de MICROS MSX et MICROS ID, ainsi que tous nos articles (cassettes et disquettes listings) à la PAPETERIE BASTIN MARCHAL de Liège.
Celle-ci n'étant plus notre correspondant en Belgique pour la vente de nos articles, nous vous invitons à consulter les conditions imprimées page 73 de ce numéro 9, réservées à nos lecteurs étrangers qui vous permettront dès maintenant d'accéder à des commandes en direct avec MICROS MSX. Nous vous informons que depuis la parution de ce numéro, toutes les cassettes et disquettes Listings ont été modifiées et contiennent plus de fichiers.
Pour être conformes à nos produits d'origine, assurez-vous que les cassettes et disquettes MICROS MSX proposées en dehors de notre service de vente par correspondance direct, comportent une étiquette imprimée avec le sigle MICROS MSX sur fond jaune.



KIOSK'INFO

Il est très important d'utiliser le «bon» bon de commande. C'est-à-dire celui qui correspond au dernier numéro sorti. A chaque nouveau MICROS MSX, certains prix sont modifiés, des articles disparaissent, de nouveaux sont référencés. Nous ne traitons que les bons de commande correspondants au numéro en cours. Ceux des anciens numéros sont périmés.
Chaque article comporte une référence que vous devez scrupuleusement indiquer dans votre bon de commande. Les références comportant un A sont réservées aux lecteurs abonnés aux magazines MICROS MSX ou aux Cassettes Listings. En effet, ceux-ci bénéficient de remises importantes sur les prix (colonne «prix abo.»). Le prix des livres est fixe. En contre-partie les abonnés n'ont pas à payer les frais d'expédition pour chaque livre commandé.

LE KIOSQUE, QUOI DE NEUF?

Côté nouveaux services: le serveur MICROS MSX (consultez la page 7) avec la disquette de téléchargement accompagnée du câble de connection minitel... et toujours la possibilité de digitaliser vos meilleures photos (consultez la page 36 et utilisez exclusivement le coupon de cette page).
Côté «digithèque»: 9 nouvelles séries d'images digitalisées exclusives. La plupart sont compactées, et les 4 premières séries sont maintenant contenues sur une disquette par série au lieu de 2.
Côté Cassettes Listings: une baisse de prix générale, une nouveauté la Cassette N° 10.
Côté Disquettes: les cassettes listings et hors-séries sur disquettes, ainsi la Disquette N° 2 contient les programmes de la Cassette N° 4-5, la Disquette N° 3 ceux de la Cassette N° 6, la Disquette N° 4 ceux de la Cassette N° 7, la Disquette N° 5 ceux de la cassette N° 8, la Disquette N° 6 ceux de la cassette N° 9, la Disquette N° 7 reprend un grand nombre d'utilitaires parus depuis le N° 1 de STANDARD MSX (+ quelques programmes exclusifs), et enfin la Disquette N° 8 contenant les programmes de la Cassette Listings N° 10.
Des modifications à signaler dans toutes les Disquettes Listings et Hors-séries: apport de plusieurs images digitalisées par référence (reprises et exclusivités).
Nous vous rappelons que la plupart des disquettes MICROS MSX sont formattées en 360 K (sauf quelques exceptions, consulter les fiches signalitiques des produits sélectionnés).

EN VOIE DE DISPARITION...

STANDARD MSX N° 2 et MICROS ID N° 1: plus que quelques exemplaires (téléphonez avant de passer votre commande),
la Cassette Hors-série «Fly-Boat & Intérieur» et les
Tee-shirts seront bientôt épuisés. Pas de rééditions pour ces articles.
Nous rappelons à nos lecteurs que le N° 1 du magazine STANDARD MSX et la Cassette Listings N° 4-5 ne sont plus disponibles.

LA FIN DES CASSETTES...

La Cassette Listings N° 10 sera la dernière éditée! En effet, les nouveaux programmes MICROS MSX seront

bientôt diffusés uniquement sur disquette.
Depuis deux parutions de notre magazine, nous ne proposons plus d'abonnements aux Cassettes Listings. Nos lecteurs qui avaient souscrit un abonnement de ce type doivent contacter nos services afin de solder cet abonnement.

LE KIOSQUE EN DETAIL...

Attention toutes nos disquettes démarrent avec un <RESET> ou avec un <RUN "AUTOEXEC.BAS>! Elles contiennent toutes des images digitalisées. Ces images sont toujours accompagnées de trois utilitaires: 1- pour le défilement automatique de toutes les images présentes, 2- pour le chargement sélectif de chaque image, 3- pour la sauvegarde d'une image décompactée sur un drive annexe (afin de l'isoler ou de la retravailler sous Basic).

■ *DISQUETTE LISTINGS MSX N° 1: 24 Programmes (Réf.001)*
Disquette 3"1/2 (formattée 360 Ko) + ***7 IMAGES DIGITALISEES!***
Au menu, tous les programmes MSX du N° 1 et 2 du magazine STANDARD MSX: «La revanche du KGB», «Séquences musicales», «Jeu du labyrinthe», «Homfrog», «Plomb'x», «Header cassette», «Mémoire centrale», «Superzap», «Copie multisport», «Structure des slots», «Formattage d'un listing», «Bologo», «Eurogéo», «Thalassa», «Cub'Hert», «Générateur de data», «Sauvegarde d'une cartouche», «Slots», «Tests Cat ball» (4 petits programmes), «Death House», «Generauto». Cette disquette remplace les Cassettes Listings N° 1-2 et N° 3. Les 7 images digitalisées (MSX2) portent les références suivantes: N° 46, 47, 49, 51, 53, 63, 64 (ce sont des nouvelles images sur le thème de la télévision, pour connaître leurs désignations, voir le tableau récapitulatif).

■ *DISQUETTE LISTINGS MSX N° 2: 18 Programmes (Réf.302)*
Disquette 3"1/2 (formattée 360 Ko) + ***8 IMAGES DIGITALISEES!***
Au menu, «Toké-Kong», «Robot Super Sauvage», «U-BOOT 1 et 2» (2 versions), «Chargeur de Mandragore», «ROCK AND ROLL MSX: Macro», «Clips Vidéo: Programme 1, 2, 3, 4, 5», «SLOT2», «Clips: Touches de fonction», «Compacteur d'écran et Récupérateur de dessin compacté», «Analyse minéralogique», «Pucky», «Super-Directory» (utilitaire pour lecteur de disquettes) et «Comblot». Cette disquette remplace la Cassette Listings N° 4-5. Les 8 images digitalisées (MSX2) sont nouvelles, sur le thème de la télévision.

■ *CASSETTE LISTINGS MSX N° 6: 21 Programmes (Réf.003)*
ou
■ *DISQUETTE LISTINGS MSX N° 3: 21 Programmes (Réf.303)*
Disquette 3"1/2 (formattée 360 Ko) + ***6 IMAGES DIGITALISEES!***
Au menu, «Vax», «Yellow Submarine», «Sea-Girl», «Computer Drum», «Morse», «Bach», «SOS Programme: créer une page écran en 64 colonnes», «CROCK'IN SOFT: sauvegarde de Boulder» (2 programmes), «CLIPS DU PROGRAMMEUR: 64 Ko en ligne, Cachecache Mémoire, Utilitaire de sauvegarde de cartouche N° 3 (2 programmes), Sous-Routine, Affichage de la date (3 programmes), MAP.ASC, Passage de SCREEN0 à SCREEN2», «MAG1 et PICTO» (pour MSX2). Les 6 images digitalisées (MSX2) sont uniquement présentes sur la disquette, 4 ne sont pas compactées comme les références 01, 02, 56, 62 (ce sont des images nouvelles, pour connaître leurs désignations, voir le tableau récapitulatif).

■ *CASSETTE LISTINGS MSX N° 7: 6 Programmes (Réf.004)*
ou
■ *DISQUETTE LISTINGS MSX N° 4: 6 Programmes (Réf.304)*
Disquette 3"1/2 (formattée 360 Ko) + ***8 IMAGES DIGITALISEES!***
Au menu, «Xarchon», «Chess» (jeu d'échecs), «Chasse à la Baleine», «Poste Avancé», «Clic-Paint» (utilitaire de dessin), «La comète de Halley» (utilitaire d'astronomie). Les 8 images digitalisées (MSX2) sont uniquement présentes sur la disquette, (ce sont des images nouvelles).

■ *CASSETTE LISTINGS MSX N° 8: 14 Programmes (Réf.005)*
ou
■ *DISQUETTE LISTINGS MSX N° 5: 14 Programmes (Réf.305)*
Disquette 3"1/2 (formattée 360 Ko) + ***13 IMAGES DIGITALISEES!***
Au menu, tous les programmes MSX du N° 1 et 2 de MICROS ID: «Tchin», «Reliva», «Awele», «Taquin», «Hanoï», «Zenith», «Pseudo Lisp», «Live's Ball», «A la quête de Phalux», Clips: «Economie sur MSX, Scrolling en Basic sur MSX2, Un peu de Gras, Vas-y, Majuscules». Les 13 images digitalisées (MSX2) sont uniquement présentes sur la disquette. Ce sont des images nouvelles, certaines sont référencées commme les N° 35, 36, 37, 38, 39 (pour connaître leurs désignations, voir le tableau récapitulatif).

Bon de commande, page 74

■ *CASSETTE LISTINGS MSX N° 9: 18 Programmes (Réf.006)*
ou
■ *DISQUETTE LISTINGS MSX N° 6: 18 Programmes (Réf.306)*
Disquette 3"1/2 (formattée 360 Ko) + ***8 IMAGES DIGITALISEES!***
Au menu tous les programmes de MICROS MSX N° 7, 8, MICROS ID N° 3 et quelques nouveautés reçus à l'occasion de Concours N° 4: Clips: «Tri en langage machine» (2 progr.), «Ecriture en Arabe» (redéfinir le jeu de caractère), «Reversi», «Dominos», «KGB», «Déstabilisation», «Elise», «Cristo», Programmation: «Courbe en Falcon de Von Koch», non publiés: «Yam» (simulation), «Trésors de Raquam» (Arcades), «Base 64» (catalogue de K7), «Mission» (Arcades), «Castle» (Aventure), «Oscar» (Arcades), «Cosmos» (Arcades). Les 8 images digitalisées (MSX2) sont uniquement présentes sur la disquette. Ce sont, soit des reprises comme les N° 05, 28, 30 (pour connaître leurs désignations, voir le tableau récapitulatif), soit de nouvelles images.

■ *DISQUETTE LISTINGS MSX N° 7: 28 programmes (Réf.330)*
Disquette 3"1/2 (formattée 360 Ko) + ***5 IMAGES DIGITALISEES!***
Utilitaires à volonté, accessibles par un menu maitre sélectionnant 7 sous-menus spécialisés: Sauvegardes, Dessin, Slots, Imprimante, Aides divers, Trucs et asruces, Musique. Exemples: «Sauvegarde de cartouches 16K et 32K», «Chargeur de cartouches 16K», «Chargeurs pour cartouches 32K», «Détermination des adresses de début, fin, et démarrage des programmes en cassette ou disquette», «Visualisation et copie des secteurs d'une disquette», «Backup de disquettes, même protégées (2 lecteurs nécessaires)», «Recherche de variables dans un programme BASIC», «Messages d'erreur du BASIC en français», «Création de lignes de DATAs d'après une zone mémoire quelconque, et du chargeur permettant sa regénération», «Normalisateur et compacteur d'écran MSX1», «Picto MSX2», «DAO MSX2», «Aide à la création de lutins graphiques», «Générateur automatique de caractères», «Création d'une page texte de 64 colonnes sur un MSX1», «Tracé de courbes d'après une fonction mathématique (Vers. MSX1 et MSX2)», «Hardcopie d'écran en mode graphique 2 sur table traçante», «Impression des caractères accentués sur toute imprimante», «Formatage d'un listing sur imprimante (nbr de carac. par ligne fixe)», «Analyse de la structure des slots», «Accès à toutes les pages de chaque slot du BASIC», «Composition automatique d'un numéro de téléphone», «Lecture des cassettes de Sanyo PHC-25 et Canon X-07», «Tri en langage machine», ...et tous les nombreux clips parus depuis deux ans! Les 5 images digitalisées (MSX2) sont nouvelles.

NOUVEAUTES
■ *DISQUETTE LISTINGS MSX N° 8: plus de 30 Programmes (Réf.331)*
Disquette 3"1/2 (formattée 360 Ko) + ***5 NOUVELLES IMAGES DIGITALISEES!***
Au menu tous les programmes de MICROS MSX N° 9, 10, de nombreux utilitaires exclusifs (jamais publiés), notre extrasuper compacteur de digits et dessins, le meilleur traitement de texte, utilitaire graphique, utilitaire pour bachoter l'examen de son permis bateau, tous les jeux originaux des lecteurs, Lazer Bykes, Vacuumania, des surprises, des surprises, plein de surprises... A se procurer de toute urgence!!!

NOUVEAU

■ *CASSETTE «FLY-BOAT & INTERIEUR» (Réf.007)*
ou
■ *DISQUETTE MSX «FLY-BOAT & INTERIEUR» (Réf.307)*
Disquette 3"1/2 (formattée 360 Ko) + ***9 IMAGES DIGITALISEES!***
A: FLY-BOAT de Frédéric Puteaux, jeux d'arcades: une course effrénée pleine d'embûches et de tremplins à bord d'une «cigarette» volante. Configuration: 64 K (MSX1/MSX2).
B: INTERIEUR, jeux d'aventures (MSX1/MSX2). Retracer l'histoire des personnages dans une atmosphère trouble et angoissante. Configuration: 32 K.
C: les 9 images digitalisées (MSX2) sont uniquement présentes sur la disquette, leurs références: N° 27, 08, 10, 40, 52, 55, 77, 93, 122 (ce sont des reprises des différentes séries d'images digitalisées, pour connaître leurs désignations, voir le tableau récapitulatif).



■ CASSETTE «DOCTEUR GALAXIE & DAISY TEXTE» (Réf.008)
OU
■ DISQUETTE MSX «DOCTEUR GALAXIE & DAISY TEXTE» (Réf.308)

Disquette 3"1/2 (formattée 360 Ko) + **12 IMAGES DIGITALISEES!**

A: DOCTEUR GALAXIE de Frédéric Puteaux. Jeu d'Arcades (MSX1/MSX2).
Soignez votre galaxie de l'horrible fléau qui la ronge...
B: DAISY TEXTE de Daniel Martin. Utilitaire (MSX1/MSX2)
Permet d'adapter n'importe quelle imprimante à votre ordinateur MSX en obtenant tous les caractères accentués. Nécessite une imprimante non MSX et le transfert sur disquette pour un fonctionnement pratique.
C: les 12 images digitalisées (MSX2) sont uniquement présentes sur la disquette, leurs références: N° 29, 31, 18, 22, 23, 61, 73, 112, 115, 125, 128, 129 (ce sont des reprises des différentes séries d'images digitalisées, pour connaître leurs désignations, voir le tableau récapitulatif).

■ CASSETTE «ID MAN & MAGIC GRAPHIC» (Réf.009)
OU
■ DISQUETTE MSX «ID MAN & MAGIC GRAPHIC» (Réf.309)

Disquette 3«1/2 (formattée 360 Ko) + **13 IMAGES DIGITALISEES!**

A: ID MAN de Christophe Grosjean. Jeu d'Action (MSX1/MSX2)
Un Pac-Man très dynamique, anciennement baptisé Sprites Man, ce jeu a été testé dans STANDARD MSX N° 2. Des fantômes vicieux et malins tentent d'empêcher votre glouton de gloutonner à son aise. Un remake de classe du plus grand classique des jeux d'arcades.
B: MAGIC GRAPHIC. Utilitaire Graphique pour MSX2 de Laurent Valcasara. Programme de DAO POUR MSX2. Fonctionne avec le clavier ou une souris, nécessite le transfert sur disquette (programme de transfert inclus).
C: les 13 images digitalisées (MSX2) sont uniquement présentes sur la disquette, leurs références: N° 33, 31, 41, 12, 26, 44, 54, 59, 65, 71, 87, 113, 42 (ce sont des reprises des différentes séries d'images digitalisées, pour connaître leurs désignations, voir le tableau récapitulatif).

■ CASSETTE MSX OCTOPUSS (Réf.351)
OU
■ DISQUETTE MSX OCTOPUSS (Réf.300)

Disquette 3"1/2 (formattée 360 Ko) + **10 IMAGES DIGITALISEES!**

...ou la pieuvre par neuf!
Depuis plusieurs nuits déjà, la même angoisse vous habite. Les yeux à peine fermés, le sommeil à peine gagné, le rêve revient inlassablement. A présent, l'angoisse est à son comble, la peur de dormir atteint son paroxysme. L'unique solution: vaincre l'inhibition et combattre les monstres imaginaires. En bref, des milliers de pieuvres qui vous collent à la peau, qui vous empoisonnent la vie, qui vous ruinent le moral. Prenez-les avec ardeur!» Un jeu d'action, 100% langage machine modifiable à l'infini... compatible MSX1/MSX2.
+ 13 images digitalisées (MSX2) qui sont uniquement présentes sur la disquette, leurs références: N° 43, 45, 65, 66, 67, 68, 69, 56, 58, 60 (ce sont des images nouvelles sur différents thèmes, pour connaître leurs désignations, voir le tableau récapitulatif).

NOUVEAUTES **■ KIT TELECHARGEMENT: INDISPENSABLE A TOUS NOS LECTEURS!**

Configuration: minitel + console MSX1 ou MSX2
DISQUETTE + CABLE (Réf.500 - disquette formattée 360)
Le programme contenu sur la disquette permet le téléchargement des programmes proposés sur notre serveur et fonctionne en harmonie avec le logiciel «MX TELX» déjà commercialisé. Le câble se connecte à la prise imprimante du MSX et à la prise DIN du minitel.

■ 13 IMAGES DIGITALISEES SERIE N° 1 (Réf.010) MSX2

disquette 3"1/2 (formattée 360 Ko) - **Thème: «Divers / MICROS MSX N° 7»**
Références des images compactées: 05, 10, 16, 40, 52, 19, 25, 34, 54, 61 + 2 pages de 5 réductions et écran de présentation (pour les désignations des images, voir le tableau récapitulatif).

■ 13 IMAGES DIGITALISEES SERIE N° 2 (Réf.311) MSX2

disquette 3"1/2 (formattée 360 Ko) - **Thème: «Divers / MICROS MSX N° 7»**
Références des images compactées: 08, 20, 22, 23, 32, 11, 44, 59, 70, 71 + 2 pages de 5 réductions et écran de présentation (pour les désignations des images, voir le tableau récapitulatif).

■ 13 IMAGES DIGITALISEES SERIE N° 3 (Réf.312) MSX2

disquette 3"1/2 (formattée 360 Ko) - **Thème: «Divers / MICROS MSX N° 7»**
Références des images compactées: 12, 26, 55, 72, 75, 18, 24, 28, 30, 80 + 2 pages de 5 réductions et écran de présentation (pour les désignations des images, voir le tableau récapitulatif).

■ 13 IMAGES DIGITALISEES SERIE N° 4 (Réf.313) MSX2

disquette 3"1/2 (formattée 360 Ko) - **Thème: «Divers / MICROS MSX N° 7»**
Références des images compactées: 13, 73, 74, 76, 77, 48, 50, 78, 79, 81 + 2 pages de 5 réductions et écran de présentation (pour les désignations des images, voir le tableau récapitulatif).

■ 14 IMAGES DIGITALISEES SERIE N° 5 (Réf.340) MSX2 NOUVEAUTES

disquette 3"1/2 (formattée 360 Ko) - **Thème: «VAMPIRE KILLER»**
Références des images compactées: 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98 + écran de présentation (pour les désignations des images, voir le tableau récapitulatif).

■ 14 IMAGES DIGITALISEES SERIE N° 6 (Réf.341) MSX2 NOUVEAUTES

disquette 3"1/2 (formattée 360 Ko) - **Thème: «AMOURS SAUVAGES»**, dessins exclusifs de Laurent Cardon (disquette réservée aux adultes, interdit aux mineurs de -18 ans) Références des images compactées: 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 118, 119, 120, 121, 123, 124 + écran de présentation (pour les désignations des images, voir le tableau récapitulatif).

■ 13 IMAGES DIGITALISEES SERIE N° 7 (Réf.342) MSX2 NOUVEAUTES

disquette 3"1/2 (formattée 360 Ko) - **Thème: «ANIMAUX (1ʳᵉ partie)»**
Références des images compactées: 83, 100, 101, 102, 103, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 104, 84 + écran de présentation (pour les désignations des images, voir le tableau récapitulatif).

■ 12 IMAGES DIGITALISEES SERIE N° 8 (Réf.343) MSX2 NOUVEAUTES

disquette 3"1/2 (formattée 360 Ko) - **Thème: «DESSINS POUR ENFANTS (1ʳᵉ partie)»**, dessins inédits de Laurent Cardon.
Références des images compactées: 82, 122, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134 + écran de présentation (pour les désignations des images, voir le tableau récapitulatif).

Bon de commande, page 74



« DOCTEUR GALAXIE »

FAITES VOTRE COLLECTION AVEC LES ANCIENS NUMEROS...
Plus de 900 pages consacrées aux ordinateurs MSX!

Au moment où nous bouclions MICROS MSX N° 9, nous n'avions pas la totalité du contenu des nouvelles disquettes disponibles, mais nous pouvons déjà vous donner les thèmes des autres séries dont les images sont toutes aussi étonnantes les unes que les autres et totalement exclusives:

NOUVEAUTES **■ 13 IMAGES DIGITALISEES SERIE N° 9 (Réf.344) MSX2**
disquette 3"1/2 (formattée 360 Ko) - **Thème: «FEMMES»**, portraits, nus, actrices... femmes connues, incognito.

NOUVEAUTES **■ 12 IMAGES DIGITALISEES SERIE N° 10 (Réf.345) MSX2**
disquette 3"1/2 (formattée 360 Ko) - **Thème: «DESSINS POUR ENFANTS (2° partie)»**, dessins inédits et variations sur Roboton de Laurent Cordon.

NOUVEAUTES **■ 13 IMAGES DIGITALISEES SERIE N° 11 (Réf.346) MSX2**
disquette 3"1/2 (formattée 360 Ko) - **Thème: «STATUES»**, de très belles digitalisations de pierre ou de bronze.

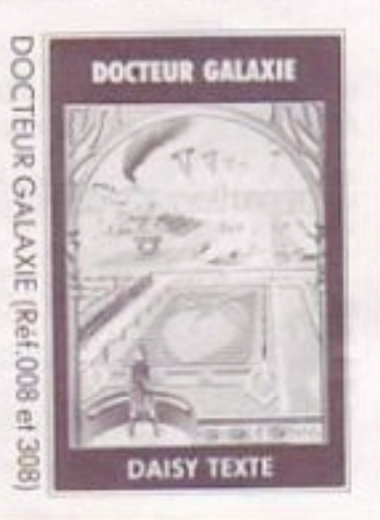
NOUVEAUTES **■ 12 IMAGES DIGITALISEES SERIE N° 12 (Réf.347) MSX2**
disquette 3"1/2 (formattée 360 Ko) - **Thème: «PEINTURES»**, des peintures immortalisées sur quelques octets.

NOUVEAUTES **■ 13 IMAGES DIGITALISEES SERIE N° 13 (Réf.348) MSX2**
disquette 3"1/2 (formattée 360 Ko) - **Thème: «PAYSAGES»**, couchers de soleil et doux paysages stylisés.

NOUVEAUTES *D'autres séries d'images digitalisées sont sur le point d'être commercialisées, donc vous pouvez considérer que les séries N° 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 sont également disponibles. Toutes les disquettes sont formattées en 360 Ko, contiennent environ douze images compactées et sont proposées au prix de 59 F (49 F pour les abonnés). N'étant pas encore référencées dans la liste des produits du Kiosque, il vous suffit d'indiquer le numéro de la série dans votre bulletin de commande.*



FLY-BOAT (Réf.007 et 307)



DOCTEUR GALAXIE (Réf.008 et 308)

• STANDARD MSX N° 2 (60 pages)
Un super dossier sur le vidéodisque accouplé au MSX, le X0 7 connecté au MSX, présentation des produits Philips MSX, les périphériques de sauvegarde, interviews de jeunes créateurs, un carnet d'adresses MSX (le plus complet réalisé en France). 41 pages en couleur...

• STANDARD MSX N° 3 (72 pages)
Un dossier exceptionnel de 7 pages sur la norme MSX2, présentation de l'X'PRESS, des conseils pour choisir son ordinateur MSX.

• MICROS MSX N° 4 (72 pages)
Comparatifs entre 2 lecteurs de disquette, 3 traitements de texte, le prix d'excellence 1985 du logiciel français.

• MICROS MSX N° 5 (88 pages)
Le match des ordinateurs qui feront l'année 86: TO9-ATARI 520ST-SONY MSX2, La cote occasion, le plan complet des 128 salles de Knight Lore, initiation pour les débutants, Utilisation du Music Macro de YAMAHA.

• MICROS MSX N° 6 (116 pages)
Science-Fiction «Dossier MSX», Test du Turbo Pascal «Pascal» contre Basic, Test du synthétiseur vocal MSX, Dossier spécial musique «Musique sur MSX, que choisir» - «Périphériques Yamaha» - «Comparatif des enregistreurs en temps réels», Initiation au forth, Hit parade été 86, et plein de tests logiciels...

• MICROS MSX N° 7 (84 pages)
Dossier exclusif en couleur «Digitalisation sur MSX», test du Sony MSX2 900, Présentation du Philips MSX2 8280, Comparatif de 5 assembleurs, Concours programmes, sons et photos, le plan intégral de Nightshade, les tendances du marché et pleins de révélations...

• MICROS MSX N° 8 (60 pages)
Un bilan complet sur MSX: «MSX est-il coulé», le plan intégral de Goonies, infos sur le disque virtuel, déplombage de Alien 8 et Future Knight, les images roses d'un logiciel de strip sur MSX, et puis, et puis...

• MICROS ID N° 1 (84 pages)
Test complet du Sony MSX2 HBF 700F et comparatif avec l'Amstrad PC 1512, Initiation au C, Graphisme «les premiers pas», quinze logiciels MSX testés dont les nouveautés MSX2.

• MICROS ID N° 2 (84 pages)
Tests de l'X'Press 16 - du Dynamit Pc et des conseils pour choisir un compatible PC, l'ensemble télématique Kortex au banc d'essai, Musique «interfacer le DX7», la nouvelle génération des logiciels MSX.

• MICROS ID N° 3 (84 pages)
Un banc d'essai complet du Music Module, 10 pages consacrées aux langages, déplombage d'Avenger, de nombreux tests de logiciels MSX dont un test à la loupe de 4 pages sur «l'Héritage», présentation complète de la gamme Atari, Turbo prolog «le langage de l'I.A.», etc...



ZENITH: Cassette N° 8



YELLOW SUBMARINE: Cassette N° 6



TAQUIN: Cassette N° 8



Chess: Cassette N° 7 et Disquette N° 4



PERMIS BATEAU: Disquette N° 8



COMBLOT: Disquette N° 2



■ CASSETTES ET DISQUETTES LISTINGS (MICROS MSX/MICROS ID):

Les Cassettes Listings et Disquettes Listings sont exclusivement commercialisées par l'intermédiaire des magazines MICROS MSX/MICROS ID.

002 - Cassette Listings MSX N° 4-5 (maintenant indisponible remplacé par la réf. 302)

Réf.	Article	Prix	Réf. abo.	Prix abo.
003	Cassette Listings MSX N° 6	49 F	A003 - prix abo.	39 F
004	Cassette Listings MSX N° 7	49 F	A004 - prix abo.	39 F
005	Cassette Listings MSX N° 8	49 F	A005 - prix abo.	39 F
006	Cassette Listings MSX N° 9	49 F	A006 - prix abo.	39 F

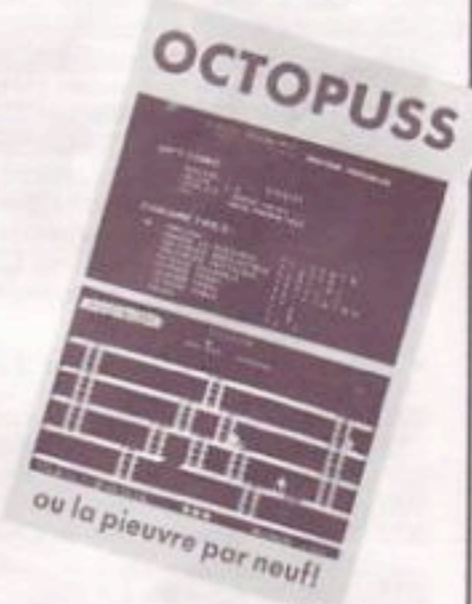
NOUVEAUTES 350 - Cassette Listings MSX N° 10 (indisponible jusqu'au N° 10, voir Disquette Lis. N° 8)

Réf.	Article	Prix	Réf. abo.	Prix abo.
007	Cassette MSX Fly-Boat & Intérieur	30 F	A007 - prix abo.	20 F
008	Cassette MSX Dct Galaxie & Daisy Texte	30 F	A008 - prix abo.	20 F
009	Cassette MSX ID Man & Magic Graphic	40 F	A009 - prix abo.	30 F
351	Cassette MSX Octopuss	40 F	A351 - prix abo.	30 F
001	Disquette Listings MSX N° 1	70 F	A001 - prix abo.	60 F
302	Disquette Listings MSX N° 2	60 F	A302 - prix abo.	50 F
303	Disquette Listings MSX N° 3	60 F	A303 - prix abo.	50 F
304	Disquette Listings MSX N° 4	60 F	A304 - prix abo.	50 F
305	Disquette Listings MSX N° 5	60 F	A305 - prix abo.	50 F
306	Disquette Listings MSX N° 6	70 F	A306 - prix abo.	60 F
330	Disquette Listings MSX N° 7 (utilitaires)	80 F	A330 - prix abo.	70 F
NOUVEAUTES 331	Disquette Listings MSX N° 8	80 F	A331 - prix abo.	70 F
307	Disquette MSX Fly-Boat & Intérieur	55 F	A307 - prix abo.	45 F
308	Disquette MSX Dct Galaxie & Daisy Texte	55 F	A308 - prix abo.	45 F
309	Disquette MSX ID MAN & Magic Graphic	70 F	A309 - prix abo.	60 F
300	Disquette MSX Octopuss	70 F	A300 - prix abo.	60 F
010	Disquette 10 Images Digitalisées SERIE N° 1	59 F	A010 - prix abo.	49 F
311	Disquette 10 Images Digitalisées SERIE N° 2	59 F	A311 - prix abo.	49 F
312	Disquette 10 Images Digitalisées SERIE N° 3	59 F	A312 - prix abo.	49 F
313	Disquette 10 Images Digitalisées SERIE N° 4	59 F	A313 - prix abo.	49 F
NOUVEAUTES 340	Disquette 15 Images Digitalisées SERIE N° 5	59 F	A340 - prix abo.	49 F
NOUVEAUTES 341	Disquette Images Digitalisées SERIE N° 6	69 F	A341 - prix abo.	59 F
NOUVEAUTES 342	Disquette Images Digitalisées SERIE N° 7	69 F	A342 - prix abo.	59 F
NOUVEAUTES 343	Disquette Images Digitalisées SERIE N° 8	69 F	A341 - prix abo.	59 F
NOUVEAUTES 344	Disquette Images Digitalisées SERIE N° 9	69 F	A342 - prix abo.	59 F
NOUVEAUTES 345	Disquette Images Digitalisées SERIE N° 10	59 F	A341 - prix abo.	49 F
NOUVEAUTES 346	Disquette Images Digitalisées SERIE N° 11	59 F	A342 - prix abo.	49 F
NOUVEAUTES 347	Disquette Images Digitalisées SERIE N° 12	59 F	A341 - prix abo.	49 F
NOUVEAUTES 348	Disquette Images Digitalisées SERIE N° 13	59 F	A342 - prix abo.	49 F



PROMOTION DU N° 9...

Réf.	Article	Prix	Réf. abo.	Prix abo.
325	Les 8 cassettes N° 6 + N° 7 + N° 8 + N° 9 + Fly Boat & Intérieur + Dct Galaxie & Daisy Texte + Id Man & Magic Graphic + Octopuss accompagnées d'un Tee-shirt gratuit	256 F	A325 - prix abo.	199 F
327	Les 4 disquettes Listings N° 5, 6, 7, 8	240 F	A327 - prix abo.	205 F
314	Les 4 premières séries d'images digitalisees: SERIE N° 1 + N° 2 + N° 3 + N° 4	200 F	A314 - prix abo.	170 F
328	Les 9 nouvelles séries d'images digitalisées: SERIE N° 5 + N° 6 + N° 7 + N° 8 + N° 9 + N° 10 + N° 11 + N° 12 + N° 13	480 F	A328 - prix abo.	425 F
329	Les 13 séries d'images digitalisées: SERIE N° 1 + N° 2 + N° 3 + N° 4 + N° 5 + N° 6 + N° 7 + N° 8 + N° 9 + N° 10 + N° 11 + N° 12 + N° 13	678 F	A329 - prix abo.	589 F



NOUVEAUTES

■ PERIPHERIQUES TELECHARGEMENT MSX:

Réf.	Article	Prix	Réf. abo.	Prix abo.
550	Programme sur disquette + cable	159 F	A550 - prix abo.	139 F

■ LOGICIELS SUR CARTOUCHES POUR MSX

Tous les logiciels ci-dessous sont contenus sur cartouches Rom.
Certains ne sont que compatibles MSX2, dans ce cas ils comportent l'indication suivante: MSX2. Les cartouches Mégaroms sont signalées par: [logo Mégarom]
Des cartouches peuvent être Mégaroms et compatible MSX1/MSX2. Les cartouches Mégaroms uniquement compatibles MSX2 comportent les précisions suivantes: [logo Mégarom] MSX2

Réf.	Article	Prix	Réf. abo.	Prix abo.
018	Antartic Adventure de Konami (Arcades)	190 F	A018 - prix abo.	165 F
019	Pinguin Adventure de Konami (Arcades) [Mégarom]	220 F	A019 - prix abo.	189 F
020	Athletic Land de Konami (Arcades)	190 F	A020 - prix abo.	165 F
023	Billard de Konami (Simulation de billard)	210 F	A023 - prix abo.	179 F



	Article	Prix	Réf. abonné	Prix abo.
	024 - Boxing de Konami (Simulation sportive)	210 F	A024 - prix abo..	179 F
	025 - Butamaru de Hal (Arcades)	80 F	A025 - prix abo..	69 F
	026 - Calcul de Hal (Educatif)	90 F	A026 - prix abo..	79 F
	029 - Circus Charlie de Konami (Arcades)	190 F	A029 - prix abo..	165 F
	031 - Comic Bakery de Konami (Arcades)	190 F	A031 - prix abo..	165 F
	035 - Dunkshot de Hal (Simulation sportive)	120 F	A035 - prix abo..	100 F
	036 - Eddy 2 de Hal (D.A.O)	190 F	A036 - prix abo..	165 F
	037 - Eggerland Mystery de Hal (Arcades)	190 F	A037 - prix abo..	165 F
NOUVEAUTES	504 - Eggerland 2 de Hal (Arcades)	220 F	A504 - prix abo..	190 F
	041 - Galaga de Namco (Arcades)	220 F	A041 - prix abo..	190 F
	043 - Goonies de Konami (Arcades)	220 F	A043 - prix abo..	190 F
	044 - Green Beret de Konami (Arcades)	210 F	A044 - prix abo..	179 F
	045 - Heavy Boxing de Hal (Simulation sportive)	120 F	A045 - prix abo..	100 F
	046 - Hole in One de Hal (Simulation de golf)	166 F	A046 - prix abo..	146 F
	047 - Hole in One Pro de Hal (Simulation de golf)	210 F	A047 - prix abo..	179 F
NOUVEAUTES	015 - Hole in One Spécial de Hal MSX2	220 F	A015 - prix abo..	190 F
	048 - Hyper Rally de Konami (Simulat. de course)	220 F	A048 - prix abo..	189 F
	050 - Hyper Sport 1 de Konami (Simulation sport.)	190 F	A050 - prix abo..	165 F
	051 - Hyper Sport 2 de Konami (Simulation sport.)	190 F	A051 - prix abo..	165 F
	052 - Hyper Sport 3 de Konami (Simulation sport.)	220 F	A052 - prix abo..	189 F
NOUVEAUTES	505 - Inspecteur Z de Hal (Arcades)	190 F	A505 - prix abo..	165 F
	054 - King's Valley de Konami (Arcades)	220 F	A054 - prix abo..	189 F
	055 - Knightmare de Konami (Arcades)	220 F	A055 - prix abo..	190 F
NOUVEAUTES	016 - Maze of Galious de Konami (Arcades)	220 F	A016 - prix abo..	190 F
NOUVEAUTES	070 - Metal Gear de Konami (Arcades) MSX2	250 F	A070 - prix abo..	210 F
	057 - Monkey Academy de Konami (Educatif	166 F	A057 - prix abo..	146 F
	058 - Mopiranger de Konami (Arcades)	190 F	A058 - prix abo..	165 F
	059 - Mue de Hal (Utilitaire de Musique)	120 F	A059 - prix abo..	100 F
	061 - Mister Chin de Hal (Arcades)	80 F	A061 - prix abo..	69 F
	062 - Nemesis de Konami (Arcades)	220 F	A062 - prix abo..	190 F
	069 - Ping Pong de Konami (Simulation sportive)	220 F	A069 - prix abo..	189 F
NOUVEAUTES	503 - Planéte mobile de Hal (Arcades)	210 F	A503 - prix abo..	179 F
NOUVEAUTES	017 - Q-Bert de Konami (Arcades)	210 F	A017 - prix abo..	180 F
	500 - Rambo de Pack-In-Vidéo (Arcades)	210 F	A500 - prix abo..	180 F
NOUVEAUTES	501 - Rambo Spécial de Pack-In-Vidéo MSX2	250 F	A501 - prix abo..	210 F
	071 - Road Fighter de Konami (Simulation sport.)	220 F	A071 - prix abo..	190 F
	072 - Roller Ball de Hal (Simulation de flipper)	170 F	A072 - prix abo..	150 F
	073 - Sky Jaguar de Konami (Arcades)	220 F	A073 - prix abo..	190 F
	074 - Soccer de Konami (Simulation de foot ball)	220 F	A074 - prix abo..	190 F
	075 - Space Attack de Hal (Arcades)	80 F	A075 - prix abo..	69 F
NOUVEAUTES	502 - Space Camp de Pack-In-Video (Arcades)	210 F	A502 - prix abo..	179 F
	077 - Super Billard de Hal (Simulation Billard)	120 F	A077 - prix abo..	100 F
	078 - Super Cobra de Konami (Arcades)	190 F	A078 - prix abo..	165 F
	079 - Step Up de Hal (Arcades)	80 F	A079 - prix abo..	69 F
	082 - Tennis de Konami (Simulation de tennis)	220 F	A082 - prix abo..	190 F
	084 - Time Pilot de Konami (Arcades)	190 F	A084 - prix abo..	165 F
	085 - Track Field 2 de Konami (Simulation sport.)	190 F	A085 - prix abo..	165 F
	086 - Twin Bee de Konami (Arcades)	190 F	A086 - prix abo..	165 F
	506 - Vampire Killer de Konami MSX2	250 F	A506 - prix abo..	210 F
	089 - Yie Ar Kung Fu 2 de Konami (Arcades)	220 F	A089 - prix abo..	190 F

• Promotions du N° 9: Par 2 ou 3 cartouches...

Article	Prix	Réf. abonné	Prix abo.
021 - Vampire Killer + Metal Gear	460 F	A021 - prix abo..	400 F
022 - Knightmare + Maze of Galious	400 F	A022 - prix abo..	355 F
027 - Eggerland Mystery + Eggerland 2	380 F	A027 - prix abo..	340 F
030 - Rambo + Rambo Spécial	429 F	A030 - prix abo..	370 F
032 - Hole in One + Hole in One Pro + Hole in One Spécial	566 F	A032 - prix abo..	480 F
033 - Antartic Adventure + Pinguin Adventure	380 F	A033 - prix abo..	325 F
034 - Dunkshot + Heavy Boxing + Super Billard	320 F	A034 - prix abo..	275 F
038 - Mue + Eddy2	280 F	A038 - prix abo..	245 F

■ FOURNITURES:

	Article	Prix	Réf. abonné	Prix abo.
NOUVEAUTES	600 - 5 Disquettes vierges 3« 1/2 / 2DD (135 TPI)	99 F	A600 - prix abo..	89 F
	601 - 10 Disquettes vierges 3« 1/2 / 2DD (135 TPI)	178 F	A601 - prix abo..	158 F

■ TEE-SHIRT

Article	Prix	Réf. abonné	Prix abo.
109 - Tee-Shirt MICROS MSX N° 1 taille S	39 F	A109 - prix abo..	29 F
110 - Tee-Shirt MICROS MSX N° 2 taille S	39 F	A110 - prix abo..	29 F
111 - Tee-Shirt MICROS MSX N° 1 taille M	39 F	A111 - prix abo..	29 F
112 - Tee-Shirt MICROS MSX N° 2 taille M	39 F	A112 - prix abo..	29 F
113 - Tee-Shirt MICROS MSX N° 1 taille L	39 F	A113 - prix abo..	29 F
114 - Tee-Shirt MICROS MSX N° 2 taille L	39 F	A114 - prix abo..	29 F
115 - Tee-Shirt MICROS MSX N° 1 taille XL	39 F	A115 - prix abo..	29 F
116 - Tee-Shirt MICROS MSX N° 2 taille XL	39 F	A116 - prix abo..	29 F

• Promotions du N° 9:

Article	Prix	Réf. abonné	Prix abo.
117 - Tee-Shirt MICROS MSX N° 1 + N° 2	65 F	A117 - prix abo..	50 F

(précisez les tailles choisies pour chaque modèle)









MAGAZINES

118 - STANDARD MSX N° 2	22 F	A118 - prix abo..	19 F
119 - STANDARD MSX N° 3	22 F	A119 - prix abo..	19 F
120 - MICROS MSX N° 4	22 F	A120 - prix abo..	19 F
121 - MICROS MSX N° 5	22 F	A121 - prix abo..	19 F
122 - MICROS MSX N° 6	22 F	A122 - prix abo..	19 F
123 - MICROS MSX N° 7	22 F	A123 - prix abo..	19 F
400 - MICROS MSX N° 8	25 F	A400 - prix abo..	22 F
410 - MICROS MSX N° 9	25 F	A410 - prix abo..	22 F
124 - MICROS ID N° 1	22 F	A124 - prix abo..	19 F
125 - MICROS ID N° 2	22 F	A125 - prix abo..	19 F
126 - MICROS ID N° 3	22 F	A126 - prix abo..	19 F

• Promotions du N° 9:

403 - STANDARD MSX N° 3 + MICROS MSX N° 4 + N° 5 + N° 6 + N° 7 + N° 8	120 F	A403 - prix abo..	108 F
402 - MICROS ID N° 2 + N° 3	39 F	A402 - prix abo..	30 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE POUR LES LECTEURS ETRANGERS

• CONDITIONS

- Préparation de la commande:
Votre choix peut se faire parmi tous les articles des pages KIOSQUE de cette rubrique. Il est important de se référer au dernier numéro paru, les prix et les articles pouvant changer. Dans le bon de commande, vous devez scrupuleusement indiquer la référence de chaque article commandé et son prix en fonction de votre situation d'abonné ou non abonné. Les références numériques précédées d'un «A» sont réservées à nos lecteurs abonnés qui bénéficient d'un prix minoré.

- Réglement:
Pour l'étranger, réglez uniquement par virement bancaire en francs français à l'ordre de **MIEVA PRESSE: Banque SOCIETE GENERALE, AGENCE P PARC MONCEAU PARIS, 78 rue de Courcelles, 75008 PARIS - Code guichet: 03610 - N° de compte 00 20 15690 7.**
La commande sera prise en considération dès encaissement de votre virement sur notre compte bancaire. Joignez sans faute un double de votre ordre de virement à votre commande.

- Frais D'expédition:
Ajoutez au montant des articles commandés en francs français:
- **10 FF** par cassette ou disquette Listings ou encore magazine commandé.
- **49 FF** par article commandé d'un autre genre comme livres, logiciels, cartouches, Tee-shirts.

Pour toute expédition par avion, ajoutez en plus des frais définis ci-dessus, la somme de 20 FF par article.

- Réclamations:
En cas de non réception, toutes réclamations doivent être formulées par écrit dans les cinq semaines suivant la date de votre commande.

BON DE COMMANDE LECTEURS ETRANGERS

Je désire recevoir les articles suivants (inscrire lisiblement les références des articles):

Référence	*Prix:* .... *F*	*Référence*	*Prix:* .... *F*
Référence	*Prix:* .... *F*	*Référence*	*Prix:* .... *F*
Référence	*Prix:* .... *F*	*Référence*	*Prix:* .... *F*
Référence	*Prix:* .... *F*	*Référence*	*Prix:* .... *F*
Référence	*Prix:* .... *F*	*Référence*	*Prix:* .... *F*
Référence	*Prix:* .... *F*	*Référence*	*Prix:* .... *F*
Référence	*Prix:* .... *F*	*Référence*	*Prix:* .... *F*
Référence	*Prix:* .... *F*	*Référence*	*Prix:* .... *F*
Référence	*Prix:* .... *F*	*Référence*	*Prix:* .... *F*
Référence	*Prix:* .... *F*	*Référence*	*Prix:* .... *F*
Référence	*Prix:* .... *F*		
Référence	*Prix:* .... *F*	***Total de ma commande:***	.... ***F***

Je joins la preuve de mon règlement, soit le double d'ordre de virement d'un montant de .... F, incluant les frais d'expéditions.

☐ NON ABONNE ☐ ABONNE A MICROS MSX ☐ ABONNE AUX CASSETTES

(Précisez votre situation d'abonné, ou de non abonné)

NOM ....

PRENOM ....

ADRESSE ....

....

CODE POSTAL .... VILLE ....

PAYS ....

Date 1987

DATE: 1987

Signature

MICROS MSX N° 9

MICROS MSX

Découpez ce coupon après avoir rédigé votre commande (photocopie ou copie manuscrite acceptées) et adressez-le à:

MIEVA PRESSE, VPC, 95 rue des Moines, 75017 PARIS, FRANCE

NOUVEAU CONCOURS PROGRAMMES

THEME "LE MEILLEUR JEU MSX2"

MICROS MSX lance un nouveau Concours. Pas de thème particulier, mais votre programme doit être exclusivement destiné au standard MSX2.

CRITERES DE SELECTION:

1-Chaque programme participant au concours doit afficher son titre, son auteur et sa date de création.
2-Le programme gagnant sera sélectionné par la qualité du graphisme et de l'animation, ainsi que par l'originalité de la mise en scène. Une idée: intégrez des images digitalisées personnelles ou même éventuellement celles que MICROS MSX commercialise, si elles sont en rapport avec le thème de votre jeu.

CONDITIONS GENERALES:

1-Le programme doit être envoyé sur disquette 3"1/2 formattée en 360 Ko, accompagnée d'une notice détaillée.
2-Avant de l'expédier vérifiez s'il fonctionne bien, s'il n'y a pas de bug.
3-Nous vous rappelons que vos "œuvres" ne sont pas retournées, et que le magazine MICROS MSX est libre de les utiliser comme bon lui semble, soit publiées dans sa rubrique LISTINGS, soit éditées sur ses Disquettes Listings.
4-Le gagnant de ce Concours recevra en récompense 100 disquettes vierges 3"1/2 (double face, double densité).
5-Le Jury constitué des rédacteurs du journal se prononcera le 20 Mars 88. Les résultats seront publiés dans le numéro suivant. La remise du cadeau se fera à la même période.
Date de clôture du concours: Le 15 Mars 88 (le cachet de la poste faisant foi).

Adresse d'expédition: MIEVA PRESSE, Concours Programmes MSX, 95 rue des Moines, 75017 PARIS.

• CONDITIONS:

- Ces articles sont en vente uniquement par correspondance.
- Les réglements sont par chèque à la commande: aucun mandat et contre-remboursement ne sont acceptés (ni les envois en recommandé).
- Si un article est défectueux, il doit être retourné sous huit jours après réception de la marchandise accompagné du montant défini pour les frais d'expéditions.
- En cas de non réception, toutes réclamations doivent être formulées par écrit dans les quinze jours suivant votre date de commande.

• FRAIS D'EXPEDITION:

Nous préférons que vous joignez des timbres à votre commande pour les frais d'expédition. Si vous ne pouviez vous en procurer, nous acceptons exceptionnellement que vous augmentiez votre réglement du montant que représenterait la fourniture de timbres.

Voici comment fixer le montant en timbres selon la commande:

7 F par cassette Listings (disquette) ou par magazine.
20 F par article commandé comme les livres, les logiciels (cartouches), les manettes, les Tee-shirts et les coffrets.

Découpez ce coupon après avoir rédigé votre commande (photocopie ou copie manuscrite acceptées) et adressez-le à:

MIEVA PRESSE, VPC, 95 rue des Moines, 75017 PARIS.

BON DE COMMANDE LECTEURS FRANÇAIS

Je désire recevoir les articles suivants (inscrire lisiblement les références des articles):

Référence........	Prix: .... F	Référence........	Prix: .... F
Référence........	Prix: .... F	Référence........	Prix: .... F
Référence........	Prix: .... F	Référence........	Prix: .... F
Référence........	Prix: .... F	Référence........	Prix: .... F
Référence........	Prix: .... F	Référence........	Prix: .... F
Référence........	Prix: .... F	Référence........	Prix: .... F
Référence........	Prix: .... F	Référence........	Prix: .... F
Référence........	Prix: .... F	Référence........	Prix: .... F
Référence........	Prix: .... F	Référence........	Prix: .... F
Référence........	Prix: .... F	Référence........	Prix: .... F
Référence........	Prix: .... F		
Référence........	Prix: .... F		

Total de ma commande: .... F

Je joins mon règlement par ☐ *chèque bancaire* ☐ *chèque postal à l'ordre de* ***MIEVA PRESSE*** *et les timbres correspondants au frais d'expédition, soit:* ...... *F*

☐ NON ABONNE ☐ ABONNE A MICROS MSX ☐ ABONNE AUX CASSETTES

(Précisez votre situation d'abonné, ou de non abonné)

NOM ....

PRENOM ....

ADRESSE ....

....

CODE POSTAL .... VILLE ....

TELEPHONE (Facultatif) ....

Date 1987

Signature

(Suite de la page 13)

TOUR DE FRANCE DU MSX

duellement. Il est intéressant de constater qu'il n'existe aucune homogénéité dans cette implantation. L'adoption régionale du standard par le grand public doit être le fruit de distributeurs plus dynamiques que d'autres. Elle est bien sûr compréhensible pour Paris, la région parisienne et certaines grandes villes. Vous pourrez ainsi vous situer et connaître approximativement le parc de votre région.

-0,1%, environ 60 consoles pour: Ariège (09), Corse (20), Gers (32), Haute-Loire (43), Lozère (48).
-0,2%, environ 120 consoles pour: Hautes-Alpes (05), Ardèche (07), Aube (10), Cantal (15), Creuse (23), Haute-Marne (52), Mayenne (53), Meuse (55), Haute-Saône (70), Tarn-et-Garonne (82).
-0,3%, environ 180 consoles pour: Alpes Haute-Provence (04), Ardennes (08), Aude (11), Aveyron (12), Charente (16), Jura (39), Loir-et-Cher (41), Lot (46), Lot-et-Garonne (47), Orne (61), Sarthe (72), Deux-Sèvres (79), Territoire de Belfort (90).
-0,4%, environ 240 consoles pour: Corrèze (19), Nièvre (58), Hautes-Pyrénées (65), Savoie (73), Tarn (81), Haute-Vienne (87).
-0,5%, environ 300 consoles installées pour: Ain (01), Cher (18), Côtes-du-Nord (22), Indre (36), Landes (40), Manche (50), Morbihan (56), Vendée (85), Yonne (89).

-0,6%, environ 360 consoles pour: Allier (03), Calvados (14), Doubs (25), Drôme (26), Eure (27), Gard (30), Indre-et-Loir (37), Pyrénées-Orientales (66), Haut-Rhin (68), Vienne (86), Vosges (88).
-0,7%, environ 420 consoles pour: Dordogne (24), Eure-et-Loir (28), Ille-et-Vilaine (35), Maine-et-Loir (49), Puy-de-Dôme (63), Vaucluse (84).
-0,8%, environ 480 consoles pour la Saône-et-Loire (71).
-0,9%, environ 540 consoles pour: Charente-Maritime (17), Côte-d'Or (21), Loire (42), Oise (60), Pyrénées-Atlantique (64).
-1%, environ 600 consoles pour l'Aine (02).
-1,1%, environ 660 consoles pour le Loiret (45) ou la Somme (80).
-1,2%, environ 720 consoles pour: Finistère (29), Isère (38), Loire-Atlantique (44).
-1,3%, environ 780 consoles pour l'Hérault (34) ou les Hauts-de-Seine (92).
-1,4%, environ 840 consoles pour les Alpes-Maritimes (06) ou la Seine-St-Denis (93).
-1,5%, environ 900 consoles pour: Marne (51), Meurthe-et-Moselle (54), Var (83).
-1,6%, environ 960 consoles pour le Rhône (69).
-1,7%, environ 1.020 consoles pour: Gironde (33), Moselle (57), Essonne (91).
-1,8%, environ 1.080 consoles pour la Haute-Garonne (31).
-2%, environ 1.200 consoles pour la Seine -Maritime (76) ou le Val-d'Oise (95).
-2,1%, environ 1.260 consoles pour le Bas-Rhin (67) ou la Seine-et-Marne (77).
-2,3%, environ 1.380 consoles pour le Pas-de-Calais (62) ou la Haute-Savoie (74).
-2,4%, environ 1.440 consoles pour le Val-de-Marne (94).
-2,8%, environ 1.680 consoles pour les Bouches-du-Rhône (13).
-3,1%, environ 1.860 consoles pour les Yvelines (78).
-4,3%, environ 2.580 consoles pour le Nord (59).
-20%, environ 12.000 consoles pour la Seine (75).

CLASSEMENT RÉGIONAL:

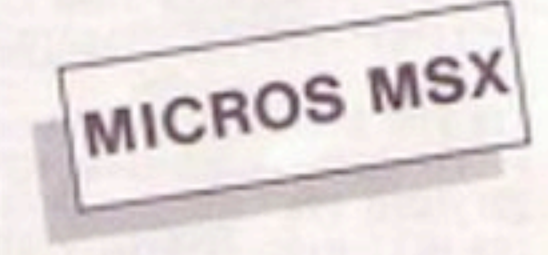
1er -	Ile-de-France	33,9%
2e -	Rhône-Alpes	7,6%
3e -	Provence-Côte d'Azur	6,9%
4e -	Nord	6,6%
5e -	Aquitaine	4,1%
6e -	Lorraine	4%
7e -	Midi-Pyrénées	3,7%
8e -	Centre	3,6%
9e -	Languedoc-Roussillon	3%
	ex-aequo Picardie	3%
10e -	Bretagne	2,9%
	ex-aequo Pays de la Loire	2,9%
11e -	Haute-Normandie	2,6%
	ex-aequo Alsace	2,6%
12e -	Bourgogne	2,5%
13e -	Poitou-Charente	2,2%
	ex-aequo Champagne	2,2%
14e -	Auvergne	1,6%
	ex-aequo Franche-Comté	1,6%
15e -	Basse-Normandie	1,4%
16e -	Limousin	1%
17e -	Corse	0,1%



Grâce à divers sondages réalisés par le magazine, nous sommes en mesure de définir le profil des utilisateurs MSX.

-Il est plutôt de sexe masculin (hommes 97% - femmes 3%).
-Il a en majorité entre 26 à 35 ans. Répartition des âges en pourcentages:
-12 ans: 1%, de 12 à 14 ans: 9%, de 15 à 17 ans: 23%, de 18 à 20 ans: 11%, de 21 à 25 ans: 13%, de 26 à 35 ans: 24%, de 36 à 49 ans: 15%, de 50 à 59 ans: 3%, de 60 à 65 ans: 1%.
-Il fait encore ses études. Répartition en pourcentages:
A l'école: 43%. A l'université: 10%. En vie active: 42%. Inactif: 5%.

En conclusion, voici le profil type du possesseur d'ordinateur MSX: c'est un homme âgé de 26 à 35 ans, soit en fin d'études ou dans la vie active (dans ce cas fonctionnaire et n'a pas poursuivie ses études après le bac). Il réside en province dans une agglomération de 2.000 à 20.000 habitants. Il a acheté un ordinateur MSX pendant le 2e semestre 85 à un prix situé entre 2.500 et 3.000 F. Il possède au moins un moniteur couleur, moins de 10 logiciels non piratés (de 1 à 5 jeux, de 1 à 3 éducatifs, de 1 à 3 utilitaires). Il a surtout fait l'acquisition d'un MSX pour jouer et il est satisfait de son choix. Il se considère comme un débutant déjà initié à l'informatique, et parfaitement autodidacte. Il utilise son ordinateur tous les jours. Il possède une chaîne Hifi, et son principal loisir extra-informatique est le sport. Vous êtes-vous reconnus???



D'après notre dernier sondage et sur 1.000 réponses certifiées, voici les comportements et les appréciations des lecteurs de MICROS MSX:

-Nos articles, tests et critiques sont crédibles et persuasifs:
-84% considèrent que MICROS MSX est le défenseur efficace de leurs intérêts de consommateur contre 16% qui pensent le contraire.
-22% considèrent que les tests publiés dans MICROS MSX les aident complètement à choisir leur équipement, 75% jugent que nous les aidons en partie, contre 3% qui n'ont pas besoin de nos avis et articles pour choisir leur matériel.
-34% de nos lecteurs lisent aussi le journal "Tilt", 26% le magazine "Science et Vie Micro", 13% la revue "L'Ordinateur individuel", 11% la revue "Micro Système", 9% Le magazine "Soft et Micro", et seulement 61% lisait feu "MSX Magazine" et 44% feu "Hebdogiciel".
En moyenne un numéro de MICROS MSX est lu par 3 personnes au moins.

Eric Minsky-Kravetz

"Complètement délirants, ces pauvres mecs de MICROS MSX... ils nous mettent la page 77, après la page 38."
C'est vrai, vous êtes bien à la page 77, et la page d'en face, c'est bien la page 38. Notre maquettiste ne présente aucun trouble neurologique particulier, ni bug avancé, d'ailleurs, il est beau et intelligent (c'est moi), mais comme d'habitude, MICROS MSX en donne toujours plus... Un cahier de 8 pages supplémentaires, foliotées de 77 à 84. Vous retrouverez la page 39 après la page 84. Original. Un vrai parcours du combattant MICROS MSX N° 9, les renvois de la page 83 et 84 à la page 77, sont encore renvoyés à la page 9.



« MÉTHODE ALGORITHMIQUE »

Suite de la rubrique programmation

Tiens, la rubrique programmation. Elle a commencé dans le numéro précédent. Cela fait maintenant longtemps, c'était au mois de janvier. Ils avaient parlé de conversions d'octets je crois. Cette fois c'est du BASIC, je vais peut-être y comprendre quelque chose. Mon MSX... Mais pourquoi est-ce que je continue à lire bêtement ce texte idiot? Allez, au boulot...

```
10 INPUT NOM$:DIM R%(255),L%(7),P%(25
5):DEFINT A-Z:SCREEN 8:BLOAD NOM$,S:B
LOAD"MEMWRITE",R:DEFUSR=&HD000:ADD=&H
D100:FOR Y=0 TO 211:FOR X=0 TO 255:T=
POINT(X,Y):IF R%(T)=0 THEN N=N+1:R%(T
)=N
30 NEXT X,Y:T=LEN(BIN$(N)):POKE ADD,T
:L=USR(0):FOR X=0 TO 255:P%(R%(X))=X:
NEXT X:FOR X=1 TO 2^T-1:POKE ADD,P%(X
):L=USR(0):NEXT X
150 FOR Y=0 TO 211:FOR X=0 TO 255:P=P
OINT(X,Y):C=P XOR L%((B+7) MOD 8):FOR
 N=0 TO 7:IF C=2^N THEN A$=A$+"10"+RI
GHT$("00"+BIN$(N),3):GOTO 190 ELSE NE
XT N
170 FOR N=0 TO 7:IF L%(N)=P THEN A$=A
$+"11"+RIGHT$("00"+BIN$((B-N+7)MOD 8)
,3):GOTO 190
180 NEXT N:A$=A$+RIGHT$(STRING$(8,"0"
)+BIN$(R%(P)),T+1)
190 L%(B)=P:B=(B+1) MOD 8:IF LEN(A$)>
=8 THEN N=VAL("&B"+LEFT$(A$,8)):A$=RI
GHT$(A$,LEN(A$)-8):POKE ADD,N:L=USR(0
)
200 N=0:FOR I=X+1 TO X+17:IF POINT(I
MOD 256,Y+I\256)=P THEN NEXT I:N=1
210 IF I>X+2 THEN A$=A$+STRING$(T+1,"
0")+RIGHT$("000"+BIN$(I-X-3),4):POKE
ADD,VAL("&B"+LEFT$(A$,8)):L=USR(0):A$
=RIGHT$(A$,LEN(A$)-8):X=(I-1) MOD 256
:Y=Y+(I-1)\256:IF N=1 THEN 200
220 NEXT X,Y:A$=A$+STRING$(8-(LEN(A$)
 MOD 8),"0"):FOR C=1 TO LEN(A$)\8:POK
E ADD,VAL("&B"+MID$(A$,C*8-7,8)):L=US
R(0):NEXT C:END
230 SCREEN 8:DEFINT A-Z:ADD=&HD100:BL
OAD"MEMREAD",R:T=PEEK(ADD):DIM L%(7),
P%(2^T-1):FOR C=1 TO 2^T-1:L=USR(0):P
%(C)=PEEK(ADD):NEXT C
240 FOR Y=0 TO 211:FOR X=0 TO 255:IF
LEN(B$)<8 THEN L=USR(0):B$=B$+RIGHT$(
"0000000"+BIN$(PEEK(ADD)),8)
250 IF LEFT$(B$,1)="0" THEN N=VAL("&B
"+MID$(B$,2,T)):B$=RIGHT$(B$,LEN(B$)-
T-1):IF N=0 THEN 300 ELSE C=P%(N):GOT
O 280
260 IF MID$(B$,2,1)="0" THEN C=C XOR
2^VAL("&B"+MID$(B$,3,3)) ELSE C=L%(((
J+7-VAL("&B"+MID$(B$,3,3))) MOD 8))
270 B$=RIGHT$(B$,LEN(B$)-5)
280 PSET(X,Y),C:L%(J)=C:J=(J+1) MOD 8
:NEXT X,Y
290 GOTO 290
300 L=USR(0):B$=B$+RIGHT$("0000000"+B
IN$(PEEK(ADD)),8):K=1+VAL("&B"+LEFT$(
B$,4)):FOR I=0 TO K:PSET((I+X) MOD 25
6,Y+(I+X)\256),C:NEXT I:B$=RIGHT$(B$,
LEN(B$)-4):Y=Y+(X+K)\256:X=(X+K) MOD
256:NEXT X,Y:GOTO 290
```

Pour tous ceux qui comme moi n'arrivent plus à stocker leurs disquettes d'images digitalisées, j'ai conçu ces quelques lignes BASIC. Elles ont pour effet de coder l'image de façon à ce qu'elle n'occupe que 20 à 25 K octets maximum au lieu des 54 K habituels. Cependant seul l'aspect analyse, conception et programmation sera abordé ici, l'intérêt pratique tel le stockage du fichier sur disquette ou une rapidité d'exécution acceptable ne font pas partie de notre problème immédiat. Le listing que nous présentons ne sert en fait qu'à illustrer notre analyse et à fournir un résultat possible à notre démarche. C'est pourquoi il a été écrit en BASIC, langage dont la lecture ne devrait poser de problème à personne.

Essayons d'abord d'exprimer clairement les termes du problème.

Le constat:

Nous allons travailler sur un espace mémoire de 54272 éléments, chacun correspondant à un pixel codé sur un octet.

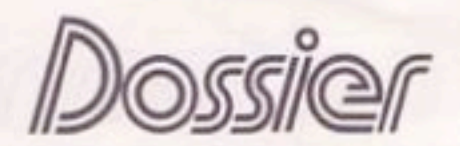
Il va falloir exprimer cet espace d'une autre façon afin que sa nouvelle forme prenne moins de place en mémoire.

Il s'agit en fait d'aller lire les données de cet espace et de leur trouver une autre expression, plus condensée, mais sans perte d'information. Cela revient à déterminer dans quels cas il y a mauvaise gestion de l'espace de stockage mémoire, et comment y remédier.

Ceci nous amène à proposer un certain nombre d'options.

Les options:

Nous allons utiliser la mémoire vidéo comme support d'entrée et les pages basses de la mémoire comme support de sortie. En effet les 20 K que nous laisse le BASIC en pages hautes



(Suite de la page 13)

TOUR DE FRANCE DU MSX

duellement. Il est intéressant de constater qu'il n'existe aucune homogénéité dans cette implantation. L'adoption régionale du standard par le grand public doit être le fruit de distributeurs plus dynamiques que d'autres. Elle est bien sûr compréhensible pour Paris, la région parisienne et certaines grandes villes. Vous pourrez ainsi vous situer et connaître approximativement le parc de votre région.

-0,1%, environ 60 consoles pour: Ariège (09), Corse (20), Gers (32), Haute-Loire (43), Lozère (48).

-0,2%, environ 120 consoles pour: Hautes-Alpes (05), Ardèche (07), Aube (10), Cantal (15), Creuse (23), Haute-Marne (52), Mayenne (53), Meuse (55), Haute-Saône (70), Tarn-et-Garonne (82).

-0,3%, environ 180 consoles pour: Alpes Haute-Provence (04), Ardennes (08), Aude (11), Aveyron (12), Charente (16), Jura (39), Loir-et-Cher (41), Lot (46), Lot-et-Garonne (47), Orne (61), Sarthe (72), Deux-Sèvres (79), Territoire de Belfort (90).

-0,4%, environ 240 consoles pour: Corrèze (19), Nièvre (58), Hautes-Pyrénées (65), Savoie (73), Tarn (81), Haute-Vienne (87).

-0,5%, environ 300 consoles installées pour: Ain (01), Cher (18), Côtes-du Nord (22), Indre (36), Landes (40), Manche (50), Morbihan (56), Vendée (85), Yonne (89).

-0,6%, environ 360 consoles pour: Allier (03), Calvados (14), Doubs (25), Drôme (26), Eure (27), Gard (30), Indre-et-Loir (37), Pyrénées-Orientales (66), Haut-Rhin (68), Vienne (86), Vosges (88).

-0,7%, environ 420 consoles pour: Dordogne (24), Eure-et-Loir (28), Ille-et-Vilaine (35), Maine-et-Loir (49), Puy-de-Dôme (63), Vaucluse (84).

-0,8%, environ 480 consoles pour la Saône-et-Loire (71).

-0,9%, environ 540 consoles pour: Charente-Maritime (17), Côte-d'Or (21), Loire (42), Oise (60), Pyrénées-Atlantique (64).

-1%, environ 600 consoles pour l'Aine (02).

-1,1%, environ 660 consoles pour le Loiret (45) ou la Somme (80).

-1,2%, environ 720 consoles pour: Finistère (29), Isère (38), Loire-Atlantique (44).

-1,3%, environ 780 consoles pour l'Hérault (34) ou les Hauts-de-Seine (92).

-1,4%, environ 840 consoles pour les Alpes-Maritimes (06) ou la Seine-St-Denis (93).

-1,5%, environ 900 consoles pour: Marne (51), Meurthe-et-Moselle (54), Var (83).

-1,6%, environ 960 consoles pour le Rhône (69).

-1,7%, environ 1.020 consoles pour: Gironde (33), Moselle (57), Essonne (91).

-1,8%, environ 1.080 consoles pour la Haute-Garonne (31).

-2%, environ 1.200 consoles pour la Seine -Maritime (76) ou le Val-d'Oise (95).

-2,1%, environ 1.260 consoles pour le Bas-Rhin (67) ou la Seine-et-Marne (77).

-2,3%, environ 1.380 consoles pour le Pas-de-Calais (62) ou la Haute-Savoie (74).

-2,4%, environ 1.440 consoles pour le Val-de-Marne (94).

-2,8%, environ 1.680 consoles pour les Bouches-du-Rhône (13).

-3,1%, environ 1.860 consoles pour les Yvelines (78).

-4,3%, environ 2.580 consoles pour le Nord (59).

-20%, environ 12.000 consoles pour la Seine (75).

CLASSEMENT RÉGIONAL:

1er -	Ile-de-France	33,9%
2e -	Rhône-Alpes	7,6%
3e -	Provence-Côte d'Azur	6,9%
4e -	Nord	6,6%
5e -	Aquitaine	4,1%
6e -	Lorraine	4%
7e -	Midi-Pyrénées	3,7%
8e -	Centre	3,6%
9e -	Languedoc-Roussillon.	3%
	ex-aequo Picardie	3%
10e -	Bretagne	2,9%
	ex-aequo Pays de la Loire	2,9%
11e -	Haute-Normandie	2,6%
	ex-aequo Alsace	2,6%
12e -	Bourgogne	2,5%
13e -	Poitou-Charente	2,2%
	ex-aequo Champagne.	2,2%
14e -	Auvergne	1,6%
	ex-aequo Franche-Comté.	1,6%
15e -	Basse-Normandie	1,4%
16e -	Limousin	1%
17e -	Corse	0,1%



Grâce à divers sondages réalisés par le magazine, nous sommes en mesure de définir le profil des utilisateurs MSX.

-Il est plutôt de sexe masculin (hommes 97% - femmes 3%).

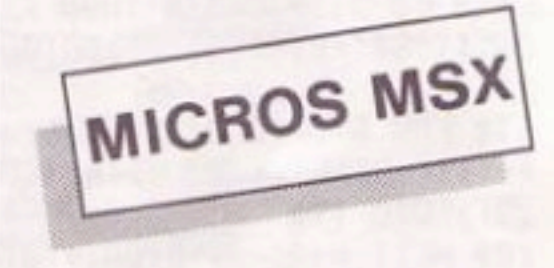
-Il a en majorité entre 26 à 35 ans. Répartition des âges en pourcentages:

-12 ans: 1%, de 12 à 14 ans: 9%, de 15 à 17 ans: 23%, de 18 à 20 ans: 11%, de 21 à 25 ans: 13%, de 26 à 35 ans: 24%, de 36 à 49 ans: 15%, de 50 à 59 ans: 3%, de 60 à 65 ans: 1%.

-Il fait encore ses études. Répartition en pourcentages:

A l'école: 43%. A l'université: 10%. En vie active: 42%. Inactif: 5%.

En conclusion, voici le profil type du possesseur d'ordinateur MSX: c'est un homme âgé de 26 à 35 ans, soit en fin d'études ou dans la vie active (dans ce cas fonctionnaire et n'a pas poursuivie ses études après le bac). Il réside en province dans une agglomération de 2.000 à 20.000 habitants. Il a acheté un ordinateur MSX pendant le 2e semestre 85 à un prix situé entre 2.500 et 3.000 F. Il possède au moins un moniteur couleur, moins de 10 logiciels non piratés (de 1 à 5 jeux, de 1 à 3 éducatifs, de 1 à 3 utilitaires). Il a surtout fait l'acquisition d'un MSX pour jouer et il est satisfait de son choix. Il se considère comme un débutant déjà initié à l'informatique, et parfaitement autodidacte. Il utilise son ordinateur tous les jours. Il possède une chaîne Hifi, et son principal loisir extra-informatique est le sport. Vous êtes-vous reconnus???



D'après notre dernier sondage et sur 1.000 réponses certifiées, voici les comportements et les appréciations des lecteurs de MICROS MSX:

-Nos articles, tests et critiques sont crédibles et persuasifs:

-84% considèrent que MICROS MSX est le défenseur efficace de leurs intérêts de consommateur contre 16% qui pensent le contraire.

-22% considèrent que les tests publiés dans MICROS MSX les aident complètement à choisir leur équipement, 75% jugent que nous les aidons en partie, contre 3% qui n'ont pas besoin de nos avis et articles pour choisir leur matériel.

-34% de nos lecteurs lisent aussi le journal "Tilt", 26% le magazine "Science et Vie Micro", 13% la revue "L'Ordinateur individuel", 11% la revue "Micro Système", 9% Le magazine "Soft et Micro", et seulement 61% lisait feu "MSX Magazine" et 44% feu "Hebdogiciel".

En moyenne un numéro de MICROS MSX est lu par 3 personnes au moins.

Eric Minsky-Kravetz

"Complètement délirants, ces pauvres mecs de MICROS MSX... ils nous mettent la page 77, après la page 38."
C'est vrai, vous êtes bien à la page 77, et la page d'en face, c'est bien la page 38. Notre maquettiste ne présente aucun trouble neurologique particulier, ni bug avancé, d'ailleurs, il est beau et intelligent (c'est moi), mais comme d'habitude, MICROS MSX en donne toujours plus... Un cahier de 8 pages supplémentaires, foliotées de 77 à 84. Vous retrouverez la page 39 après la page 84. Original. Un vrai parcours du combattant MICROS MSX Nº 9, les renvois de la page 83 et 84 à la page 77, sont encore renvoyés à la page 9.



« MÉTHODE ALGORITHMIQUE »

Suite de la rubrique programmation

Tiens, la rubrique programmation. Elle a commencé dans le numéro précédent. Cela fait maintenant longtemps, c'était au mois de janvier. Ils avaient parlé de conversions d'octets je crois. Cette fois c'est du BASIC, je vais peut-être y comprendre quelque chose. Mon MSX... Mais pourquoi est-ce que je continue à lire bêtement ce texte idiot? Allez, au boulot...

```
10 INPUT NOM$:DIM R%(255),L%(7),P%(25
5):DEFINT A-Z:SCREEN 8:BLOAD NOM$,S:B
LOAD"MEMWRITE",R:DEFUSR=&HD000:ADD=&H
D100:FOR Y=0 TO 211:FOR X=0 TO 255:T=
POINT(X,Y):IF R%(T)=0 THEN N=N+1:R%(T
)=N
30 NEXT X,Y:T=LEN(BIN$(N)):POKE ADD,T
:L=USR(0):FOR X=0 TO 255:P%(R%(X))=X:
NEXT X:FOR X=1 TO 2^T-1:POKE ADD,P%(X
):L=USR(0):NEXT X
150 FOR Y=0 TO 211:FOR X=0 TO 255:P=P
OINT(X,Y):C=P XOR L%((B+7) MOD 8):FOR
 N=0 TO 7:IF C=2^N THEN A$=A$+"10"+RI
GHT$("00"+BIN$(N),3):GOTO 190 ELSE NE
XT N
170 FOR N=0 TO 7:IF L%(N)=P THEN A$=A
$+"11"+RIGHT$("00"+BIN$((B-N+7)MOD 8)
,3):GOTO 190
180 NEXT N:A$=A$+RIGHT$(STRING$(8,"0"
)+BIN$(R%(P)),T+1)
190 L%(B)=P:B=(B+1) MOD 8:IF LEN(A$)>
=8 THEN N=VAL("&B"+LEFT$(A$,8)):A$=RI
GHT$(A$,LEN(A$)-8):POKE ADD,N:L=USR(0
)
200 N=0:FOR I=X+1 TO X+17:IF POINT(I
MOD 256,Y+I\256)=P THEN NEXT I:N=1
210 IF I>X+2 THEN A$=A$+STRING$(T+1,"
0")+RIGHT$("000"+BIN$(I-X-3),4):POKE
ADD,VAL("&B"+LEFT$(A$,8)):L=USR(0):A$
=RIGHT$(A$,LEN(A$)-8):X=(I-1) MOD 256
:Y=Y+(I-1)\256:IF N=1 THEN 200
220 NEXT X,Y:A$=A$+STRING$(8-(LEN(A$)
 MOD 8),"0"):FOR C=1 TO LEN(A$)\8:POK
E ADD,VAL("&B"+MID$(A$,C*8-7,8)):L=US
R(0):NEXT C:END
230 SCREEN 8:DEFINT A-Z:ADD=&HD100:BL
OAD"MEMREAD",R:T=PEEK(ADD):DIM L%(7),
P%(2^T-1):FOR C=1 TO 2^T-1:L=USR(0):P
%(C)=PEEK(ADD):NEXT C
240 FOR Y=0 TO 211:FOR X=0 TO 255:IF
LEN(B$)<8 THEN L=USR(0):B$=B$+RIGHT$(
"0000000"+BIN$(PEEK(ADD)),8)
250 IF LEFT$(B$,1)="0" THEN N=VAL("&B
"+MID$(B$,2,T)):B$=RIGHT$(B$,LEN(B$)-
T-1):IF N=0 THEN 300 ELSE C=P%(N):GOT
O 280
260 IF MID$(B$,2,1)="0" THEN C=C XOR
2^VAL("&B"+MID$(B$,3,3)) ELSE C=L%(((
J+7-VAL("&B"+MID$(B$,3,3))) MOD 8))
270 B$=RIGHT$(B$,LEN(B$)-5)
280 PSET(X,Y),C:L%(J)=C:J=(J+1) MOD 8
:NEXT X,Y
290 GOTO 290
300 L=USR(0):B$=B$+RIGHT$("0000000"+B
IN$(PEEK(ADD)),8):K=1+VAL("&B"+LEFT$(
B$,4)):FOR I=0 TO K:PSET((I+X) MOD 25
6,Y+(I+X)\256),C:NEXT I:B$=RIGHT$(B$,
LEN(B$)-4):Y=Y+(X+K)\256:X=(X+K) MOD
256:NEXT X,Y:GOTO 290
```

Pour tous ceux qui comme moi n'arrivent plus à stocker leurs disquettes d'images digitalisées, j'ai conçu ces quelques lignes BASIC. Elles ont pour effet de coder l'image de façon à ce qu'elle n'occupe que 20 à 25 K octets maximum au lieu des 54 K habituels. Cependant seul l'aspect analyse, conception et programmation sera abordé ici, l'intérêt pratique tel le stockage du fichier sur disquette ou une rapidité d'exécution acceptable ne font pas partie de notre problème immédiat. Le listing que nous présentons ne sert en fait qu'à illustrer notre analyse et à fournir un résultat possible à notre démarche. C'est pourquoi il a été écrit en BASIC, langage dont la lecture ne devrait poser de problème à personne.

Essayons d'abord d'exprimer clairement les termes du problème.

Le constat:

Nous allons travailler sur un espace mémoire de 54272 éléments, chacun correspondant à un pixel codé sur un octet.

Il va falloir exprimer cet espace d'une autre façon afin que sa nouvelle forme prenne moins de place en mémoire.

Il s'agit en fait d'aller lire les données de cet espace et de leur trouver une autre expression, plus condensée, mais sans perte d'information. Cela revient à déterminer dans quels cas il y a mauvaise gestion de l'espace de stockage mémoire, et comment y remédier.

Ceci nous amène à proposer un certain nombre d'options.

Les options:

Nous allons utiliser la mémoire vidéo comme support d'entrée et les pages basses de la mémoire comme support de sortie. En effet les 20 K que nous laisse le BASIC en pages hautes

« MÉTHODE ALGORITHMIQUE »

risquent de ne pas suffire. Nous disposerons ainsi de 32 K pour stocker l'image compactée, indépendamment de l'espace mémoire alloué pour les programmes BASIC.
Nous devrons déterminer comment nous allons pouvoir éliminer une partie de la mémoire initiale tout en conservant les éléments nécessaires à sa régénération. Les deux procédés retenus ici reposent sur le codage des pixels sur un espace réduit, les 256 couleurs possibles n'étant pas toujours utilisées, et sur le codage condensé des répétitions.
La méthode de codage choisie, et plus encore celle de décodage devra être la plus simple possible, et notamment être compatible avec une lecture séquentielle des espaces mémoire. Les performances sont considérées comme secondaires.

Voyons maintenant quels procédés vont nous permettre de compacter l'information.
Les prodédés:

Le premier consiste à compter le nombre de couleurs présentes à l'écran puis de les renuméroter de manière à les coder sur le minimum de bits. Ainsi une image contenant 57 couleurs verra ses points codés sur seulement 6 bits (au lieu de 8).
Le deuxième repère les répétitions de couleurs. Il se décompose en deux méthodes bien différentes: la plus simple, consiste à compter les points successifs de couleur identique et aboutit, éventuellement, à un code de répétition suivi d'une valeur indiquant le nombre de répétitions à effectuer.

L'autre méthode détermine si la couleur analysée n'a pas été employée parmi les 8 dernières, ou bien si elle ne correspond pas à une différence d'un seul bit par rapport à la précédente. Dans chaque cas, elle sera codée relativement aux 8 possibilités, soit sur 3 bits.

Il est temps d'observer le résultat.
En pratique:
Le fichier codé comprend, en guise d'introduction, un octet indiquant sur combien de bits sont stockés les nouveaux codes de couleurs, suivi de la table permettant de faire la correspondance entre ces deux codes.
Les diverses manières de coder les pixels entraînent en contrepartie l'utilisation d'indicateurs spécifiant les différents modes de codage. Le premier bit d'un pixel codé est réservé à cet usage et vaut 0 pour le codage « bête » d'une couleur, et 1 pour le codage relatif. Dans ce dernier cas, un deuxième bit est employé pour donner la signification des 3 bits suivants, soit 0 pour indiquer une différence sur un des 8 bits par rapport au point précédent, ou 1 pour indiquer la répétition d'une des 8 couleurs précédentes.
Le code couleur 0 sert de préfixe à 4 bits qui contiennent le nombre de fois où est répétée la couleur du pixel précédent, de 2 à 17 fois, soit codé de 0000B à 1111B.

Maintenant que vous savez tout, voyons le résultat d'un peu plus près.
Le résultat:
Le programme se décompose en deux parties: le compacteur, qui occupe les lignes 10 à 220, et le décompacteur de 230 à 300. Les lignes 400 et 500 contiennent les données constitutives des deux routines assembleur servant respectivement à écrire et à lire des octets dans les pages basses. La valeur de l'octet à passer transite par l'adresse $F7F8 (voir à ce sujet la rubrique Clips de ce même numéro). En voici la version désassemblée, sans autre commentaire.

```
        ORG     $CFFE
; lecture
SLOT    EQU     $F342
RDSLT   EQU     $0C
MEM     DW      0
        LD      HL,(MEM)
        LD      A,(SLOT)
        CALL    RDSLT
        LD      ($F7F8),A
        INC     HL
        LD      (MEM),HL
        RET
        ORG     $CFFE
; écriture
SLOT    EQU     $F342
WRTSLT  EQU     $14
MEM     DW      0
        LD      HL,(MEM)
        LD      A,($F7F8)
        LD      E,A
        LD      A,(SLOT)
        CALL    WRTSLT
        INC     HL
        LD      (MEM),HL
        RET
```

Le compacteur:
Les deux premières lignes servent à l'initialisation. En ce qui concerne les variables, elles sont toutes déclarées de type entier pour les numériques, et trois tableaux sont dimensionnés: L contiendra les 8 couleurs précédemment utilisées, P la table des couleurs employées dans la digit, stockées dans leur ordre d'apparition (maximum 255), tandis que R est une table intermédiaire dont nous allons tout de suite voir le rôle. Initialement remplie de zéros, chaque nouvelle couleur rencontrée va progressivement compléter son élément correspondant - numéroté de 0 à 255- avec le contenu d'un



« Trucs en vrac... »

compteur, ici la variable N. Une fois constituée à la suite du parcours de l'ensemble de la mémoire écran, cette table remplit alors une double fonction: d'une part elle permet de bâtir très facilement le tableau P, grâce au P%(R%(X))=X répété 256 fois, et d'autre part elle sert à coder en permanence les couleurs écran; toute couleur T se verra instantanément attribuée le code R(T).
Les autres lignes, de 150 à 220 constituent la boucle principale. Le premier test effectué, ligne 150, concerne le changement d'un seul bit par rapport au point précédent. Si c'est le cas, le codage s'effectue et l'exécution reprend en 190. La ligne 170 repère une éventuelle répétition d'une des 8 couleurs qui précèdent, génère alors le code approprié et saute en 190. Si aucun des 2 codages relatif n'a pu avoir lieu, la couleur se retrouve codée en absolu (ligne 180).
En 190, on trouve la mise à jour du buffer de 8 couleurs, et la décharge d'un octet en mémoire au cas où la variable tampon A$ contienne 8 bits ou plus.
Les lignes 200 et 210 servent au repérage et au codage des répétitions d'une même couleur. Une répétition inférieure à trois fois ne sera pas prise en compte; une répétition supérieure à trois sera codée; pour plus de 17 points consécutifs identiques, la répétition sera codée, puis la recherche de nouveau effectuée, sinon le programme bouclera pour analyser le point suivant. En sortie de boucle, les bits présents dans A$ sont groupés par 8 et envoyés en mémoire.

Le décompacteur:
Le principe reste identique à celui du compacteur, mais le fonctionnement est inversé. La ligne 230 effectue les initialisations nécessaires, variables et table des couleurs. Le décodage des répétitions a été rassemblé ligne 330 en un sous programme. L'exécution s'achève en 290 sur une boucle sans fin qui vous permet d'admirer le résultat merveilleux de la décompaction.

Frédéric Laudet

Note:
Une version en assembleur de ce compacteur/décompacteur, permettant des temps de compactage de l'ordre de quelques secondes, est disponible en disquette. Elle est accompagnée d'une version spécialement adaptée pour les dessins (réduction jusqu'à 16 fois), et complétée par des exemples d'images compactées. Également sur cette disquette: un utilitaire de reproduction des images sur une imprimante graphique couleur, des programmes réalisant des effets spéciaux (en assembleur).

Suite des clips

CHAMP de PSS est un assembleur très commode à utiliser pour mettre au point de petits programmes. Son moniteur intégré permet les fonctions classiques de désassemblage et de dump de la mémoire. Malheureusement elles n'autorisent pas la sortie des résultats sur l'imprimante, ce qui est gênant quand on doit relire plusieurs pages. Le programme qui suit permet de rediriger automatiquement les sorties écran (la dernière ligne affichée) sur l'imprimante, à chaque scrolling. Il suffit alors de modifier le **CALL $A2** situé à l'adresse **$A1C9** en **CALL $D800** pour obtenir l'effet désiré, après avoir bien sûr tapé et assemblé ce fameux programme.

```
ORG     $D800
PUSH    HL
CALL    $A2
LD      HL,$0370
CALL    $4A
CALL    $A5
INC     HL
LD      A,L
CP      $98
JR      NZ,$D807
LD      A,$0D
CALL    $A5
LD      A,$0A
CALL    $A5
CALL    $A2
POP     HL
RET
```

Si vous utilisez un lecteur de disquettes, vous connaissez certainement les préfixes attribués aux périphériques, que l'on sépare des noms de fichiers par un deux points. C'est ainsi que les lecteurs de disquettes sont pour le **DOS A,B,C..** etc, l'écran est **CRT**, l'imprimante est **PRN,** le clavier est **CON**. Ce céoène est l'abréviation de CONSOLE, en français CONSOLE (le clavier). Ce qui est bête (pour ne pas dire autre chose), c'est qu'elle s'emploie sans les deux points, lorsqu'on ne le sait pas, MSX-DOS renvoie une erreur, et on se retrouve alors idiot (comment vais-je dire la prochaine fois?). Par exemple pour créer un fichier ASCII sous DOS, il faut taper:
COPY CON FAICHIER
Sur quoi l'ordinateur ne bronche pas...

Pour passer des paramètres, ou variables, de BASIC à l'assembleur et inversement, MICROSOFT a spécialement prévu pour vous la com-

« Trucs en vrac... »

mande USR. Car outre sa faculté de démarrer l'exécution d'une sous-routine en assembleur, elle permet simultanément le passage d'informations entre les deux langages, et cela dans les deux sens. Encore faut-il savoir s'en servir, et c'est précisément dans ce but que ce clip est écrit. La première manoeuvre consiste à déclarer quel type de variable vous désirez passer. Une fois votre décision prise, vous devrez positionner l'octet **$F663** en conséquence. Les 4 valeurs possibles sont les suivantes:

2 pour un entier
3 pour une chaîne de caractères
4 pour une variable simple précision
8 pour une variable double précision

L'adresse où stocker les paramètres à passer dépend de votre précédente déclaration concernant son type. Voici les 4 cas possibles:
Pour un entier, il doit se trouver en **$F7F8** et **$F7F9.** Ces deux octets sont interprétés par le BASIC en représentation signée, donc de -32767 à +32768.
Pour une chaîne, c'est cette fois-ci son adresse que vous spécifierez en **$F7F8** et **$F7F9.** La variable simple précision, au format utilisé par BASIC, transite par les adresses **$F7F6 à $F7F9,** tandis que la variable double précision trouve sa place en **$F7F6 à $F7FD.**

Vous pouvez maintenant vous amuser sur des A=USR(B), A étant le paramètre retourné, B le paramètre envoyé.

Frédéric Laudet

LE VICE DES POKES POUR VIES INFINIS...

Eggerland Mystery :	**Poke &HB11D,0**
Pippols :	**Poke &H914D,0 : Poke &H914E,0**
Knightmare :	**Poke &H91C9,0 : Poke &H91CA,0**
Galaga :	**Poke &HAA5F,99 (99 vies)**
Bosconian :	**Poke &H92BB,99 (99 vies)**
The Goonies :	**Poke &HBC8D,0 : Poke &HCD64,0 : Poke &HCD65,0 : Poke &HCD66,0**
Yie Ar Kung Fu 1 :	**Poke &H91B7,0**
Yie Ar Kung Fu 2 :	**Poke &H9212,0 : Poke &H921A,0**
King's Valley :	**Poke &H916C,0**
Athletic Land :	**Poke &H9271,0**
Circus Charlie :	**Poke &H916B,0**
Mutant Monty :	**Poke &H97BC,0**
Super Cobra :	**Poke &H970E,0**
Sky Jaguar :	**Poke &H9172,0**
Monkey Academy :	**Poke &H938A,0**
Comic Bakery :	**Poke &H91B9,0**
Step Up :	**Poke &H929C,0**
Gun Fright :	**Poke &HB1A9,0 : Poke &H9AA1,1**
Nightshade :	**Poke &H9E8A,0 : Poke &H90E0,5**
Knightlore :	**Poke &HB4D0,0**
Frogger :	**Poke &H93EC,99 (99 vies)**
Mouser :	**Poke &HAB49,0**
Exerion 1 :	**Poke &H9525,0**
Twin Bee :	**Poke &HB501,0 : Poke &HB502,0 : Poke &HB503,0**
Q-Bert :	**Poke &H92ED,0**
Stop The Express :	**Poke &H96BA,0 : Poke &H9889,0 : Poke &H99C8,0**
Inspecteur Z :	**Poke &H90CD, &H 99 dans 2e partie 99 vies**
Space Camp :	**Poke &H96B2,0**
Planète Mobile :	**Poke &H90BD, &H99 2e partie 99 vies**
Star Force :	**Poke &H9252,0 1ere partie**
Breaker :	**Poke &H9BE8,0 4e partie (break.prg)**
Space Trouble :	**Poke &H9ECC,99**
*Sony HB-F 700 :	**Poke &HFD9F, &HC9**

* Le dernier Poke permet d'accélérer l'accès au disque sur la console MSX2 Sony HB-F 700.

CLIP MAGIQUE MSX1

Si vous possèdez une console MSX1, tapez:

```
10 CLEARO : SCREEN 2 : PRESET (10,10)
20 GOTO 10
```

Extraordinaire, non?!

IDIOT MAIS...

N'oubliez pas qu'en **SCREEN 8** sur MSX2, la couleur **noire** est numérotée 0, la **blanche** 255, les **bleues** 1, 2, 3, 6, 7, 11, 35, etc... Les **roses** 21, 22, 25, 26, 28, 29, 30, etc... les **rouges** 8, 12, 16, 20, 24, etc... les **violets** 5, 9, 10, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 22, 23, 27 etc... les **mauves** 4, etc. etc... merci de faire le relevé complet afin d'éclairer nos lecteurs.

PRENEZ GARDE AUX INCOHERENCES !

Il y a eu si peu de rèdactionnel sur MSX qu'il est dommage de lire n'importe quoi dans les publications de certains confrères. Voici, entre autres, quelques extraits du genre relevés dans le N° 3 de "feu" MSX NEWS

TECHNIQUE

L'OPTION MEMORY MAPPER: 15 PROGRAMMES EN MEMOIRE!

Avec un MEMORY MAPPER de 256K on peut avoir 15 programmes simultanément en mémoire. En fait on peut presque considérer qu'on a quinze ordinateurs, à part le fait qu'un seul d'entre eux peut travailler à un instant donné.

Aïe! Ouïlle! Que de confusions, de charabia, d'esbroufe. Quel rapport entre le nombre de programmes en mémoire et le MEMORY MAPPER? On aurait pû titrer en page 36, sur le disque virtuel: «50 programmes en mémoire, presque 50 ordinateurs!!!». L'auteur de l'article ne savait visiblement pas ce qu'est un MEMORY MAPPER. Qu'est-ce qu'un MEMORY MAPPER de 256K? Une extension mémoire, un emplacement pour 15 programmes, un système reproducteur d'ordinateurs, un système d'exploitation multiposte? Pas que je sache.

LE COIN DU PRO

MUSIC EDITOR
MUE est une cartouche exceptionnelle par son rapport qualité/prix qui permet une écriture de la musique quasiment identique à celle sur papier.

Je vous laisse méditer sur cette déclaration nébuleuse. Personnellement, voici ce que j'ai pû comprendre:

- Le prix abusif du papier permet à MUE, très bon marché, de le concurrencer directement.
- MUE est en fait un traitement de note, une sorte de traitement de texte pour la musique.
- La musique s'écrit directement sur la cartouche, presque aussi bien qu'avec du papier.

SOFT MANAGER
Le programme vous propose même une option «calculette»! C'est tout dire. Une véritable initiation à la «petite» entreprise.

En effet, quelle puissance!

TESTS

HOLE IN ONE *Tombez dans les trous!*

Sans blague...

AACKOSOFT STORY
Paul Van Aacken, président de Aackosoft International, a créé sa compagnie en 1981, en association avec son beaufrère, Guurt Kok. Aackosoft a décidément plus d'un tour dans son sac et n'a sans doute pas fini de nous étonner!

Certes, je n'ai repris que la première et la dernière phrase de cette éblouissante publicité rédactionnelle, mais vous n'y perdez pas, car l'article peut se résumer ainsi: Aackosoft c'est génial, ils nous envoient leurs invendus de Hollande pour presque rien, on en redonne une image de super hits branchés, et ça marche. C'est dément.

Frédéric Laudet

Petites Annonces

VENTES - ACHATS - ECHANGES - CLUB - CONTACTS

CLASSÉES PAR DÉPARTEMENTS — Gratuites pour les abonnés

Attention!** Ces petites annonces sont les dernières publiées dans MICROS MSX. Nous avons mieux à vous proposer maintenant... des annonces en temps réel sur notre service télématique. **Plusieurs avantages:

1- Vos annonces seront toutes fraîches, inutile d'attendre la sortie aléatoire du magazine.

2- Vous disposez de 6 fois plus de place en texte que dans la revue, soit 19 lignes de 40 colonnes (760 caractères) au lieu de 120 caractères qui étaient alloués par annonce dans cette rubrique.

3- Discrétion et anonymat en prime, vous n'êtes pas oligés d'indiquer vos noms et coordonnées, l'indication de votre pseudonyme correspondant à la boîte à lettres que vous aurez créer préalablement suffira pour recevoir des réponses à votre message.

Super, non? Vous pourrez ainsi écrire directement vos annonces par le Minitel, autant d'annonces que vous le souhaitez. Elles peuvent correspondre à toutes sortes de messages: achats, ventes, échanges, clubs, recherches diverses, jobs, etc... mais elles devront être obligatoirement ciblées MSX. A la sortie de MICROS MSX N° 9, nous en comptions déjà 100 enregistrées sur ce service.

*Dès maintenant en appelant le **36 15** sur votre Minitel, et en tapant le code **SM1 * MSX**, vous pourrez écrire, lire et répondre à toutes les annonces de votre choix (fonction PA).*

Pour plus de renseignements, consultez la page 77 de ce numéro.

08 - Le django-club MSX fontionne depuis le mois d'avril avec déjà plus de 40 adhérents. Django-club MSX, 9 avenue d'Arches, 08000 CHARLEVILLE MEZIERES.

13 - Cherche MSXiens pour créer un club sur Aix en Provence. Appeler Rambaud David au 42 58 51 41 ou Stéphane Giner au 42 22 06 58.

31 - Cherche contacts pour divers échanges MSX région toulousaine. Appeler Claude Moreau aux heures de bureau au 61 07 62 35, poste 2237.

51 - Echange nombreux logiciels et utilitaires MSX. Envoyez-moi votre liste. Réponse assurée. Abdelhamid Benkiran, 20 esplanade Paul Cézanne, 7e C, 51100 REIMS. Tel. 26 06 72 48.

54 - Recherche contacts, échange programmes, trucs, astuces, avec MSXistes de Nancy et proche région. Contactez Serge Poirot au 83 54 88 49.

62 - Cherche contacts pour échanger jeux MSX1 et MSX2. Possède 400 programmes, jeux, utilitaires. Contacter Bertrand au 21 95 32 13.

68 - Création de club MSX Mulhouse 68, cherche CP/M 80 MSX2 et contacts. Club MSX 68, 148 avenue de Colmar, 68100 MULHOUSE.

69 - Trocsoft propose échange de logiciels MSX par correspondance gratuitement sauf envoi de renseignement. Téléphoner au 78 85 21 89.

72 - Vends 75 trucs ou astuces en tous genres pour 150 FF. Echange logiciels MSX sur disquette, cherche pour Canon X07. André Lebret, 3 rue du Perche, 72200 LAFLECHE. Tel. 43 94 38 24.

78 - Cherche contacts MSX1 ou 2 pour échange de logiciels. Cherche en particulier jeux et démos pour MSX2. Olivier Petit, 25 avenue des Yvelines, 78190 TRAPPES. Tel. 30 51 27 56 (après 17h 30).

81 - Cherche logiciel pour Yamaha CX5: auto-arrangeur CMP 01. Achat ou échange contre YRM 101 Music Composer. Contacter Michel Hodin, Carmuzelles, 81330 SAINT PIERRE DE TRIVISY. Tel. 63 50 45 78.

83 - Cherche logiciels décodage Télétype, CW, utilitaire MSX 2 radio amateur, F6BIX ou coordonnées distributeurs. Christian Gabon, 291 chemin de fortgentier, 83200 TOULON.

85 - Vends 20 pochettes de 10 listings MSX 1 et 2 (provenance pays étrangers): traduits en français. Envoi contre un chèque de 80 FF. Michel Vrignon, 2 rue de l'Aulnière, 85170 SALIGNY. Tel. 51 41 12 50.

86 - Attention! Le club MSX Computer vit et veut d'autres adhérents. L'annonce 17 de MICROS ID N° 3, c'est moi. Contactez-moi au 49 91 60 50.

91 - Vends Canon V20 + drive Sony 360K: 2 000 FF (possibilité vente séparée). Contacter Michel Niepceron, 18 avenue Jean Magnet, 91170 VIRY CHATILLON. Tel. 69 24 37 25.

92 - Vends jeux MSX: 50 FF (Goonies, Inspecteur Z, Knightmare, Planète Mobile, Rambo Spécial, Kidwiz, Pippols, Space Camp, Camelot War...). Bruno Buisserez, 8 rue Kirovakan, 92220 BAGNEUX. Tel. 46 54 23 80 (après 18 h 30).

92 - Vends HB 501F + imprimante Sony C41 + une manette + jeux (Magical Kid Wiz, Tennis, Green Beret, E.I.), Tex, Basic 1 et 2. Prix à débattre. Contacter Sébastien Zubiarrain, 14 boulevard Victor Hugo, 92110 CLICHY. Tel. 47 37 80 76.

93 - Vends MSX Philips 80 Ko + drive 360 Ko + imprimante + 350 jeux + manettes + cordons + manuel (sous garantie). Le tout: 3 590 FF. Téléphoner à Emmanuel Dray au 43 83 36 91.

93 - Vends Sony HB75 + 50 jeux: 800 FF (à débattre). Vends ou échange jeux (anciens ou nouveaux). Achète drive MSX: à peu près 1 500 FF. Serge Saint Laurent, 4 rue du Dauphiné, 93600 AULNAY SOUS BOIS. Tel. 43 84 21 50.

94 - Vends MSX 2 Sony 700F: 2 500 FF. Moniteur couleur Eurêka: 1 300 FF. Logiciels Chopper MSX 2 disk: 90 FF + cassette. Téléphoner à Philippe Helmer au 45 97 50 18 ou 48 52 51 45.

95 - Echange de nombreux programmes sur disquette 3" 1/2. Envoyez-moi votre liste. Philippe Amazit, 27 rue de la Nonaise, 95100 ARGENTEUIL.

BELGIQUE - Cherche tous contacts de tous pays pour échange d'idées, de programmes. Possesseurs d'un VG8235 + dis. Fred Paye, 48 rue de la Levure, 1050, BRUXELLES, BELGIQUE. Tel. 02/649 86 14.

BELGIQUE - Cherche contacts avec heureux possesseur d'un MSX1 ou 2 pour échanges, etc... Frédéric Paye, 48 rue de la Levure, 1050 BRUXELLES, BELGIQUE.

ITALIE - Cherche correspondants, club MSX pour échange de programmes sur disk, trucs et astuces, nouvelles sur MSX. Nicola Pizzicara, via Tizzano, 74, 25124 BRESCIA, ITALIA.

SUISSE - Cherche contacts pour échanger logiciels (3.5 5.face) de toutes sortes. Possède X'Press, RS232, CP/M 22 et plus de 350 softs. Patrick Della-Santa, Croix Fédérale 15, 2300 LA CHAUX DE FONDS, SUISSE.

SUISSE - Vends Sony MSX 64K + lecteur de cassettes + jeux + 2 joysticks + documentation. Prix à débattre. Pascal Marguerat, Suettaz 6, 1008 PRILLY, SUISSE. Tel. 25 58 32.

SUISSE - Echange programmes MSX (jeux, sons, démos...). Michel Grandchamp, 14 sentier des Vignes, 3960 SIERRE, SUISSE. Tel. (027) 55 45 28.

Passez dès maintenant vos annonces par Minitel!

Les P.A. sur SM1 * MSX, c'est quand même mieux...

SUPER JEU: GAGNEZ UN MSX2 NMS 8250!

1 6 11

2 7 12

3 8 13

4 9 14

5 10 15

Participez à notre jeu du N° 9, le gagnant recevra en cadeau un MSX2 Philips NMS 8250, comprenant un lecteur de disquettes intégré, 128 KRAM et 128 KVRAM.

Le principe est très simple, vous devez identifier les jeux MSX d'après le petit fragment de photo d'écran en noir que renferme chaque rectangle numéroté de 1 à 15. La petite partie photographiée du jeu est approximativement à l'échelle du rectangle et sa position est à peu près celle située lors de la visualisation du jeu à l'écran. Pour vous aider, nous vous livrons 40 noms de jeu MSX dans le coupon réponse. Il vous suffira de mettre le chiffre du rectangle correspondant au bon logiciel entre les parenthèses précédant le titre identifié.

Trop facile... une dernière épreuve vous attend sur notre service télématique! En effet, branchez-vite votre minitel sur le **36 15** et accèdez à notre service par **SMI * MSX.** Dans le chapître **Info,** vous trouverez 3 questions référencées comme suit: **JE9-1, JE9-2, JE9-3.** Vous devrez également y répondre sur le coupon ci-dessous. Pour encore vous aider, et toujours dans la rubrique **Info** de notre serveur, vous trouverez les bonnes réponses pour les 3 écrans mystérieux : N° 4, N° 9, N° 14.

Pour être gagnant, il suffit de renvoyer un coupon comportant toutes les bonnes réponses: les 15 identifications de jeux et les réponses aux trois questions, le plus rapidement possible.

La sélection du gagnant se fera par tirage au sort d'un seul coupon parmi les 20 premiers coupons parvenus à l'adresse de notre journal (le cachet de la poste faisant foi). **Ce jeu est réservé à tous nos lecteurs sans distinction.**

Clôture et date limite d'envoi le 10 Mars 1988.

Détachez ce coupon après avoir identifié les 15 logiciels et répondu aux 3 questions (photocopie ou copie manuscrite acceptée) et adressez le à:

MIEVA PRESSE, JEU MICROS MSX N° 9, 95, rue des Moines, 75017 PARIS

Liste des 40 titres de logiciels MSX:

(...) Alpha-Squadron, (...) Atheltic Land, (...) Avenger, (...) Chock'n Pop, (...) Circus Charlie, (...) Coaster Race, (...) Eggerland Mystery, (...) F-1 Spirit, (...) Flight Deck, (...) Goonies, (...) Green Beret, (...) Hyper Rally, (...) Hyper Sport 1, (...) Inspecteur Z, (...) Jack The Nipper, (...) King's Valley, (...) Knightmare, (...) Knight Tyme, (...) Mappy, (...) Master of The Lamps, (...) Maze of Galious, (...) Métal Gear, (...) Molécule Man, (...) Nemesis, (...) Nightshade, (...) North Sea Helicopter, (...) Oméga Planète Invisible, (...) Passagers du Vent, (...) Planète Mobile, (...) Police Academy, (...) Pyroman, (...) Rambo, (...) Rambo Special, (...) Road Fighter, (...) Space Camp, (...) The Way of the Tigger, (...) Time Trax, (...) T.N.T, (...) Vampire Killer, (...) Zakil Wood.

Réponses aux questions posées sur notre service télématique:

JE-1: .... **JE-2:** ......

JE-3: ....

Nom: ....

Prénom: ....

Adresse: ....

Ville: ....

Code Postal: ....

Etes-vous équipé d'un minitel (oui ou non): ....

MAUBERT ELECTRONIC

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR
49, Bd Saint Germain 75005 PARIS - TEL. 43.29.35.85

NOUVEAUTES MSX

LOGICIELS POUR MSX CARTOUCHES



Dernière Nouveauté 1987 (Novembre)
ATTAQUE DES EXTRA-TERRESTRES
290 F



La meilleure course
de FORMULE 1 de l'année
par le spécialiste KONAMI

240 F

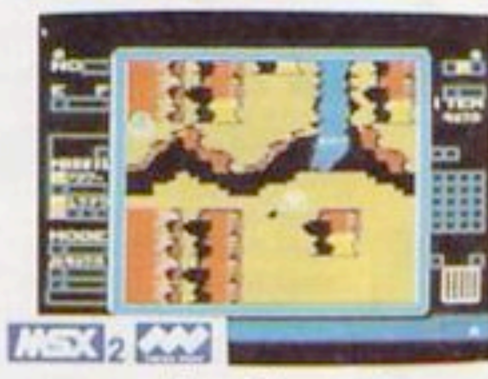


290 F
Une autre nouveauté de TAITO
Jeu d'action et d'aventure

Et tous
les autres
Titres de
KONAMI

HAL

Topple Zip




Jeu d'aventure
Nouvelle version en MEGAROM
290 F



Jeu d'action
et d'aventure
290 F

Nightshade

MSX BY ASHBY COMPUTERS AND GRAPHICS LTD.

Jeu d'aventure
240 F

LIRE MICROS MSX



OU MOURIR !